

Genghis Khan

In einer zugleich militärischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Simulation erleben Sie den unaufhaltsamen Aufstieg eines einfachen Stammesoberhauptes, Temudschin, der allmählich zum fürchterlichen Dschingis Khan heranwächst und später über das größte Reich aller Zeiten von China bis zum Ural heuseht.



In GENGHIS KHAN genügen Stärke und militärische Begabung nicht. Es bedarf auch diplomatischen Talents. Eine Vernunftheirat ermöglicht, stele Bündnisse einzugehen.



Werden Sie in erster Linie Ihre militärische Führungsfähigkeit ausbauen und dabei Ihr diplomatisches Talent vernachlässigen?



Wen werden Sie verkörpern? Richard I - König von England, den byzanlinischen Kaiser Alexios III, Shogun Minamolo oder den berühmt berüchligten DSCHINGIS KHAN?



Gegen die Merkilen läßt Dschingis Khan seine famosen Reiter anstürmen. Doch Vorsicht! ein Hinterhalt könnte seine Pläne umwerten.



Zwei Szenarien stehen zur Auswahl; in "Eroberung der Mongolei" werden Sie als Ternudschin alle Stämme vereinigen und in "Eroberung der Welf" als Dschingis Khan Ihre Macht ausdehnen.





Hinwers : Das Sprei GENGHIS KHAN ist in deutscher Fassung und win von einer Anieitung und einem historischen Überplick begleitet.



Das nächste Spiel schildert den heldenhaften Kampt 1101 in China zwischen dem Kanzler Goo Qiu, der den Kaiser um seine Macht betrogen hal, und den Kriegsfürsten, die des Kaisers und Chinas letzle Hoffnung darstellen.

Krig of Rasa

aß es in manchen Computer- und Videospielen nicht gerade zim-perlich zur Sache geht, wissen wir alle. Raketen auf Israel, zerbombte Bunker, födliches Gas und der Krieg im Golf sind die gräßli-

chen Tatsachen, die die alte Frage wieder ins Licht rücken: Was ist dran am Klischee des dumpfen Killers, mit dem Spieler so gerne behaftet werden? Da wir uns über manchen unreflektierten und tendenziösen Bericht in der Presse ärgerten, recherchierten Winnie und Volker drei Wochen zum Thema "Krieg & Frieden", holten sich Meinungen von Experten, stellten unbequeme Fragen und bekamen

unbequeme Antworten. Das Ergebnis, das hoffentlich für Zündstoff im Leserforum sorgt, lest Ihr auf Seite 120.



Kein Poster: Das war uns doch zu martialisch...



Das ist auch der Grund, warum Ihr das Poster, das ursprünglich in dieser Ausgabe liegen sollte, nicht findet. Es zeigte nicht nur einen Jet im malerischen Sonnenuntergang, sondern auch detaillierte Rißzeichnungen der Waffensysteme. Wir wollen die Augen nicht vor den Tatsachen verschließen, finden das Thema aber zur Zeit mehr als unangebracht.

rfreulichere Dinge: Diesen Monat wurde wieder ausführlich gereist. Von Winnies fahrerischen Fähigkeiten konnten sich Heinrich

und Volker hautnah überzeugen. Auf dem Weg zur Nürnberger Spielwarenmesse wurden zwei Beinahzusammenstöße ("Winnie, bremsen!") von den rasenden Redakteuren souveran gemeistert. Auf der Messe schweigten die drei dann in Erinnerungen an die selige Kinderzeit ("Guck mal. neue Lego-Steine.") und informierten sich bei Atari, Nintendo und Sega über neue Trends auf dem Spielemarkt. Sichtlich angeschlagen ging es am Abend zurück ins heimatliche München.

Nürnberger Leckereien: schnelle Fahrer, viele Spiele

natol besuchte währenddessen unseren medizinischen Experten Alric, um mit ihm den neuesten Teil des Operationsprogramms "Life & Death II" unter die Lupe zu nehmen (Dia-LIFE&DEATH II:

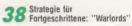
gnose auf Seite 16). Winnie und Martin waren nicht von "Musha Aleste", "Gaiares" und "Gynoug" wegzureißen, während Michael sich in "Red Baron" vertiefte:

Genaueres findet Ihr im Testteil

Spiele mit Köpfchen: mit Life & Death II unter die Großhirnrinde

Einen friedlichen Monat wünscht das

Power- May- Team







Aktueli

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Das dynamische Duo: zwei neue Spiele von Graftgold	12
Sensible Softwares neuester Streich: Mega Lo Mania	14
Der kleine Hausarzt: Life and Death II — The Brain	16

Unter der Lupe

Zum Tötenwerührt? POWER
PLAY über Killerspiele 120
LEAL ADEL MILEISPIRIO

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	18
Créme de la Créme	58

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	46
High-Score: Hall of Fame	60
Leserbriefe	50
Starkiller	94
Neues aus der Comic-Szene	148
Musik, Bücher, Filme	144
Inserentenverzeichnis	97
Impressum	93
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspieletests

Badlands Pete	117
Battle Storm	24
Battletech II	41
Breach II	116
Car Vup	112
Countdown	36
Creatures	112
Dark Spyre	111
Duck Tales	114
Gem X	117
Genghis Khan	37

■ Links	26
Metal Master	24
Moonbase	-40
Nine Lives	116
Nobunaga's Revenge	36
On the Road	116
Operation Com-Bat	40
Pop Up	117
Prehistoric Tale	114
Pyramax	116
Red Baron	32
Rise of the Dragon	34
Space 1889	41
Sports 4-D Driving	30
Team Suzuki	30
The Power	115
Total Recall	22
Turrican II	20
Ultimate Ride	31
Warlords	38
Zarathustra	113
Zeliard	111



Chessmaster 2100	132
Chessmaster	135
Crackdown	134
Dragon Breed	124
Final Fight	132
■ Gaiares	128
Gremlins II	135
■ Gynoug	126
Ishido	134
Musha Aleste	129
Out Run	134
Populous	134
Ultima	133
Violent Soldier	130

Kurztests Computerspiele

Buck Rogers, Gazza II	118
M.U.D.S., Gremlins 2	118
Alpha Waves, Murders in Space	118
Buck Rogers, Dragon Strike	118
Line of Fire, Bundesliga Manager	119
Dino Wars, Space Quest III	119

Sword of Sodan,	
Battle Squadron	135
Saint Dragon, Ginga	135
Dragon Tail, Märchen Maze	136
Volfied, Pri Pri	136
Hurrican, Wonderboy in Monsterlair	136
Spartan X, Hard Drivin'	136

Power-Tips

Computerspieletips	
Buck Rogers	62
King's Quest V	70
Powermonger	72
Sorcerers Get All The Girls	74
Mean Streets	78
Silent Service II	78
Chaos strikes back	78
Cadaver	78
Transworld	79
shido	79
Schummelecke	
Manix, Loopz, Lettrix, Rick Dangerous, Night Shift, Besolution 101	75

Dr. Bobo antwortet

Paradroid '90, Die Antwort zu	
Final Fantasy Legend, Die	
Antwort zu Might & Magic II,	
Castle Master	69
Videospieletips	
Teenage Turtles	80
Shadow Dancer	80
Super Mario World	80
Galaga '88	84
Battle Ping Pong	84
Castlevania	85
Cyberball	85
Goonles II	87
Super Monaco GP	87
Super Mario Land	87
Clue Book	
D 144 D	



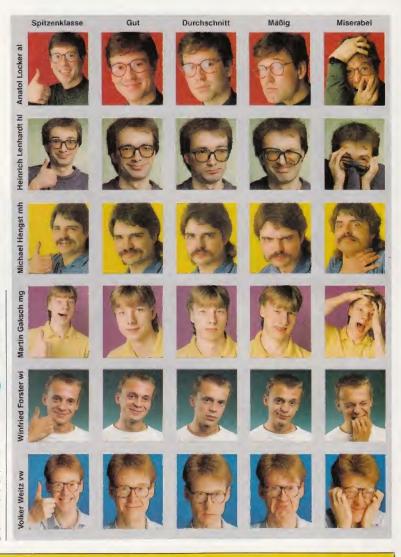


Hits, N.
Zahlen G.
massen: S,
werden in
POWER PLAY
nach einem
ausgeklügelten
System getes'
Wie es funl'
niert und y
die Wertv
im einzv
bedeu'
Euch
Sei'

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der GRAFIK-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolberücksichtigt. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-WERTUNG heißt. Sie sagt aus. wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung, Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte, Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar

se "Rollenspiel" oder "Simufation").

Das Spielgenre (Beispielswei- Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

39% Brafik: 60% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39% Grafik: 65 % Sound: 41 %

Schwierinkeit: leicht

AMIGA

Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht

C 64 nicht geplant Hier findet Ihr das Wichtigste: die POWER-WERTUNG (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres, Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafikund Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Pradikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Molivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prādikat und die PO-WER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Softwarelieblinge

Momentan spiell...

...Michael Hengst

Red Baron (MS-DOS), Warlords (MS-DOS), Final Fight (Super Famicom)

... Anatol Locker

Pilot Wings (Super Famicom), The Power (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Heinrich Lenhardt

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Links (MS-DOS), Lemmings (Amiga)

... Martin Gaksch

Turrican II (Amiga), Links (MS-DOS), Super Mario World (Super Famicom)

...Winnie Forster

Ghenois Khan (MS-DOS). Turrican II (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Volker Weitz

Chaos strikes back (Amiga), Buck Rogers (Amiga), Red Baron (MS-DOS)

BRANDHEISSE SPIELE -FISKALTE PREISE!

STO AMICA		
	5T	AM
Battle Command	₩.	7795
Buck Rogers* (1 MB)	69%	6915
Cadaver Chaos strikes b. 1 M8	62%	6295
	7795	77%
Challengers (5 Titel) Chips Challenge	£285°	6295
Dragonflight	77%	7715
Emilyn H. Int. Soccer	62%	62%
F-19 Stealth Fighter	7795	77%
Final Whistle	17	318
Flood	6995	6995
Full Blast (6 Titel)	7795	7795
Great Courts 2		692
Immortal (1 M8)	6995	6915
Imperium	6995	6991
Kick Off 2	54%	5495
Killing Game Show	6295"	6295
Klax	5495	5495
Legend of Faerghail	6915	7795
Lemmings	62%	62%
Loopz	6295	6295
Lotus Esprit Turbo	62%	6295
M.U.D.5.	6995	6935
M1 Tank Platoon	7795	77%
MIG-29 Fulcrum	92%	922
Monkey Island	9295	9215
Operation Stealth	6299	6295
Pang	62%	62%
Panza Kick Boxing	7795	7795
Paradroid'90	6295	6295
Platinum (4 Titel)	6295	6295
Plotting	6295	62%
Powermonger	7711	77%
Puzznic	62%	6295
Rick Dangerous 2	6995	6995
Sega Master Mix (5 T.)	6295	6295
Shadow of Beast 2		8495
Speedball 2	6695	66*
Spindizzy Worlds	62%	6295
Sporting Gold (3 Titel)	7795	7715
Their finest Hour	7795	7795
Turrican	54%	5495
Wheels of Fire (41.)	77%	77%
Wings (1 MB RAM)		77%
Wings of Death	6925	6945
C-64/128	Kass.	Disk.
Big Box (30 Titel)	AA95	54*
Buck Rogers*		62%
Challengers (5 Titel)	38%	54%
Chips Challenge	3195	46*
Emlyn H. Int. Soccer	2795	3895
Epyx 21 (3 Titel)*	3895	4295
Fantastic Soccer	1495	1915
Full Blast (5 Titel)	3815	5495
Indy Jones Action	27%	3895
Kick Off 2	27%	38%
Klax	27%	3895
Loope	2795	3879
Maniac Mansion		6295
Platinum (4 Titel)	_	_
	3895	4915
Puzznic	3895	4915

Rainhowtslands

2795 3895

C-64/128	Kass.	Disk,
Rick Dangerous 2	27%	3895
Rings of Medusa		4295
Sega Master Mix (51	.) 3895	49*
Time Soldier	2715	3893
Turrican	27*5	.3899
Wheels of Fire (41.)	2715	49*

Turrican	27*5	.38%
Wheels of Fire (41.)	2715	4911
IBMPC	3,5"	5,25"
Buck Rogers*	7715	7795
Challengers (4 Titel)	7715	7795
Chips Challenge	7795	77%
Covert Action	9995	9915
Full Blast (6 Titel)	7795	7795
Imperium	77%	7795
Ishido	7795	7,795
Kick Off 2	5495	5495
Kings's Quest 51	92%	92%
Leis. Suit Larry 3 dt.	9215	9219
Links	9215	92%
Loopz	6995	6995
M.U.D.S.	6995	69%
MIG-29 Fulcrum	9295	92%
Monkey Island	9295	92*
PGA Tour Golf	6995	6995
Quest for Glory 2*	92%	9291
Red Baron*	9295	92%
Rick Dangerous 2	6293	6295
Secret Missions	38%	3891
Silent Service 2	84%	8495
Sim Earth	9975	99*
Space Quest 3 dt.	9295	9295
Wing Commander	84%	8495
Wonderland	92%	9295

Demnächst lieferbar: Command H.Q., Sorcerers, Super Off Road, Turrican 2

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Aus-land vertrauen seit über 8 Jahren auf unse-

isod vertrajen self über il Bahren ad unter-erentiksisjeni etsiungen:

B. Allis Spiele werden mit einer deutschen
Anbleitung geliefert (suder die mit " ge-kennerlichneten und den Schalsporhen).

Durch uner großes Zentrallager alle die börgen Titel söffort lieferbar, nur die mit " gekennezlichnete Produkte werden bei Drucklegung noch nicht vorstäg, deren
Prämangabe erfügligt unter Vorbehalt!

3 Ströße Resensanswäh in ropaksveller in Strame, Jaho zu wird. Amstrad Schneider CPC, Anstr MJZE, C-16, Plusi4, Nintendo Gameboy.

do Gameboy. Biltzschnelle Lieferung und Service bei Tantalling und aventueller Reklamation. Bestellung und eventueller Reklamation.

B Jede Liefenung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Dis-ketten oder Verpackungen praktisch aus-

schließt.

Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

Ab einem Bestellweit von DM 150- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkreibe.

ser aktuelles Gesamtangebot kennen-m, fordern Sie heute noch unsere ko-



Grüner Weg 27 D-5100 Aachen 0241/152051-52 Fax 0241/152054

Mittelalter-

<u>licher</u> Mauerbau

Indlich wieder eine neue Spielidee: In Castles von Quicksilver Software darf sich der Spieler als waschechter Burgherr betätigen. Er startet mit einem kleinen Dorf, das er solange mit der Steuerknute bleut, bis der nötige Finanzrahmen da ist. Hat man endlich seine Burg zusammengeschustert, kommt der böse Nachbar (entweder Mensch oder Computer) und schießt aus großen Katapulten die Mauern zu Kieseln. Übersteht man auch diese Attacke, darf man mit mehreren Fürsten das Land unter sich aufteilen.

Es gibt zwei Szenarien. Eines davon spielt, historisch akkurat, im 14ten Jahrhundert (als Männer noch Männer waren...), das andere in ferner Zukunft (wenn Männer wieder Männer sind...). Castles erscheint zuerst für MS-DOS, Umsetzungen für alle wichtigen Computertypen sollen folgen. Wer sich schon einmal einlesen will, wie's damals auf Burgen zugling, dem sei Barbara Tuchmanns Wälzer "Der ferne Spiegel" aus der Bibliothek empfohlen (dtv 10060).

Umweltfreundlich

n Zusammenarbeit mit dem Umweitbundesamt Berlin realisiert die neue Firma Comad aus Reutlingen ein Icon-



Ritter schlagen, Burgen bauen und nicht nach den Mädels schauen: Castles erscheint in Bände (MS-DOS)

gesteuertes Adventure, mit dem der Spieler sein ökologisches Bewußtsein schulen kann. Der Pixelheld der Geschichte muß eine frisch geerbte Villa unter umweltfreundlichen Aspekten renovieren. Ziel ist es dabei, die jeweils ökologisch relevante Lösung zu finden.

Nur wenn der Spieler möglichst wenig Umweltverschmutzung anrichtet, sind die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Wehe dem Gedankenlosen, der sich etwa ein Auto ohne Katalysator anschafft oder bei der falschen Imbißbude schlemmt. Punkteabzug und ein Loch in der Ozonschicht sind die Folgen. Um für eine möglichst große Verbreitung zu sorgen, wird man das Spiel als Public Domain anbieten. vw



Ein Schnappschuß des actionlastigen Jump'n'Runs "Warrior" (Amiga)

Software aus dem hohen Norden

leich zwei Softwarepremieren gibt es aus Hamburg zu vermelden: Zum einen hat sich dort unter dem vielverspre-chenden Namen Avantgarde ein neues Entwicklerteam gebildet. Mit dem ballerlastigen Jump'n'Run-Spiel Warrior stellen die Programmierer, al-lesamt alte Hasen der Commodore-Szene, ihr erstes Produkt vor. Grafisch und akustisch sah der Amiga-Titel recht ansprechend aus, ob es spielerisch sein Geld wert ist, steht wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe. Funtasy Factory, eine ebenfalls neugegründete Hamburger Minifirma, wird das Programm in diesen Tagen auf den Markt bringen. Den Vertrieb in Deutschland besorot voraussichtlich Bomico. Die wackeren Entwickler von Avantgarde werkeln hingegen bereits an einem neuen Spiel: New York City heißt die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Abenteuerspiel, bei der man allein oder mit bis zu drei Mitspielern um die Vormachtstellung in der Unterwelt dieser Stadt ringt.

Meister al-Ier Klassen

Die Würfel sind gefallen: Ihr habt Euer Spiel des Jahres gewählt. Die Auswertung der zahlreichen Karten (ein Dankeschön an alle, die mitge-



Ein umweltgerechtes Adventure von Comad (Amiga)



Euer bestes Spiel des Jahres 1990: The Secret of Monkey Island

macht haben) ist abgeschlossen.

Der erste Preis geht in die Karibik, genauer gesagt nach Monkey Island, Nachwuchspirat Guybrush Threepwood aus den Lucasfilm Studios steht mit "The Secret of Monkey Island" am höchsten in der Spielergunst. Auch Platz zwei ist fest in Freibeuterhand: Das un-. verwüstliche "Pirates" Microprose blieb unserem guten Guybrush bis zum letzten Kanonenschuß hart auf den Fersen. Den dritten Platz sicherte sich ebenfalls ein Spiel von Microprose: Sid Meiers "Railroad Tycoon" zog viele Hobbyeisenbahner in seinen VW

Leserhits des Jahres 1990

- . The Secret of Monkey
- Island
- 2. Pirates
- 3 Railroad Tycoon
- 5 Indiana Jones
- Adventure
- 6. Uluma 6
- 8. Wing Commander
- 9. Powermonger
- 10 Cad
- II Klax
- 13 Populous
- 1d Super Spiner
- 15. Wing
- 16. Chaos strikes bac
- 17 Terris
- 18. Sim Ciry
- Silent Service II
 Zak McKracken

Hier ist sie noch einmal, die Liste Eurer Lieblingsspiele. Piraten und Inseln scheinen Eure Favoriten zu sein. Da Ihr alle so fleißig geschrieben und mitgewählt habt, gibt's als Belohnung für zehn Glückliche unter Euch ein Spiel nach freier Wahl. Die Gewinner sind:

Raphael Bablick aus München Falkmar Böttger aus Dresden Marc Elting aus Bocholt Detlef Hofmann aus Börwang

Jan Koepke aus Berlin Giovanni Miarelli aus Birsfel-

Andreas Niehoff aus Vechelde Markus Schröder aus Northeim

Sebastian Skarupke aus Mainz-Mombach Gregor Thiel aus Hünfelden

Die POWER PLAY wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit ihrem Wunschspiel. vw

Baby an Bord

agsüber ist Brat ein Engel von einem Baby. Einen so süßen Fratz trifft man heutzutage selten. Er ist der Wunschtraum einer jeden Mutter. Sobald Brat allerdings einnickt, träumt er von den wüstesten Sachen, In seiner nächtlichen Fantasie wird aus ihm ein cooler Bursche, der verrückte Welten auf der Suche nach handfestem Ärger durchwandert. Nichtsdestotrotz bleibt Brat ein hilfloses Baby, so daß er in seinen Träumen total die Orientierung verliert. Jetzt kommt Ihr zum Zug. Es liegt an Euch, Brat wohlbehalten durch Town", "The Park" und "Space World" zu führen.

Brat sieht auf den ersten Blick nach einem putzigen Geschicklichkeitsspiel aus. Laut Imageworks wird das Programmm recht umfangreich sein, so daß ausgedehnte Babyexkursionen nicht zu vermeiden sind. Jede Menge abgedrehte Gegner und hilfreiche Gegenstände, die Bral's Sammelwut befriedigen, sorgen für die nötige Abwechslung. Amiga- und ST-Besitzer dürfen sich im Laufe des Frühjahrs auf den kauzigen Knirps anfreunden.

Designerknüppel

m gepflegtes und technisch ausgereiftes Ballern möchte sich das neue englische Unternehmen Logic 3



Der neue Einhand-Joystick "Sting-ray"

kümmern. Das erste Produkt der von Spectravideo gegründeten Firma ist der Joystick Sting-ray. Was auf den ersten Blick wie eine Laserpistole von Flash Gordon aussieht, entpuppt sich als Einhand-Joystick mit Mikroschaltern und ergonomisch geformtem Griffstück. Der Sting-ray wird in vier Versionen erscheinen, unter anderem auch für die Segaund Nintendo-Konsolen. Weitere Joysticks in neuartigem Design sollen folgen.

Satellitensensationen

Per ewig junge Actionklassiker R-Type feiert Wiedergeburt. Die neueste Version des klassischen Horizontal-Scrol-



Gottes vergessene Kinder: der Geschicklichkeitstest Brat (Amiga)



Brats cooles Außeres täuscht über sein kindliches Verhalten geschickt hinweg (Amiga)

TRENDS & LEUTE



R-Type macht der Game-Boy-Version von Nemesis Konkurrenz

lers darf man auf dem Game Boy spielen. Die Umsetzung besorgte der Arcade-Hersteller Irem höchstpersönlich. Eine offizielle Veröffentlichung ist zwar noch nicht in Sicht, Import-R-Types dürfte es aber in absehbarer Zeit geben. mg

Konsolenkrampf

m Zuge der bundesweiten Handheld-Begeisterung hat der französische Spielzeugriese Yeno ab sofort mit dem Verkauf des Konsolenwinzlings Game Mate begonnen. Das Gerät, das in England schon seit einigen Monaten im Handel ist, ähnelt äußerlich eher Segas Game Gear, denn dem direkten Konkurrenten Game Boy: links das Steuerkreuz, rechts zwei Feuer-, eine Startund eine Select-Taste, dazwischen der LCD-Monitor. Ausgeliefert wird es inklusive einem Batterieset, einem Kopfhörer und dem extrem dürf-"Pac-Man"-Verschnitt "Money Maze". Wie der Game Boy kann das Gerät keine Farben darstellen, dürfte in der Auflösung jedoch ungefähr gleichauf mit Nintendos Kassenschlager liegen. Musik und Soundeffekte klingen nicht sonderlich berauschend; ob's an der Hard- oder Software liegt, wird sich noch zeigen. Zwei Game Mates können vernetzt werden, das Kabel hat sich der (seltsamerweise anonyme) Hersteller jedoch gespart. Alle Spiele kommen auf 'Cards", wie man sie am ehesten von der PC-Engine kennt. Gut zwanzig Programme sind bereits erhältlich, darunter "Galaxy Invader" (Galaxians), "Cube Cup" (Tetris), "Kung Fu Fighter", "Enchanted Bricks" (Break Out), "Mini Golf", die Vertikalballerei "Tornado" und



Der Game-Boy-Abklatsch "Game Mate" mit einigen Spielen

die Jump'n'Run-Spiele "Monster Pitfall" und "Time Warrior". Alles in allem macht der Game Mate nach einigen Testspielchen eher den Eindruck eines fernöstlichen Schnellschusses, bei dem auf Verarbeitung und ausgefeilte Technik nicht sonderlich viel Wert gelegt wurde. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei etwa 100 Mark liegen. Ob Fremdhersteller Spiele für den Game Mate entwickeln werden, ist fraalich. wi

Hippels Hits auch auf Kassette

we it a try, die CD mit geremixten Spielemusikstükken von Thalions Musikant Jo-



Neu abgemischt und aufgedonnert: Die Computerspiel-Soundtracks auf Hippels "Give it a try"-Album.

chen Hippel, erfreut sich großer Beliebtheit. Damit sich auch alle Nicht-CDler an akustischen Spezialitäten wie "Wings of Death" und "Bittner-Rap" erfreuen können, gibt's das Opus jetzt auf Kassette.

Die CD kostet bei Vorkasse wie gehabt 19,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten). Bei Bestellung per Nachnahme macht's 24,90 Mark. Die neue

Sprachenwirrwarr

in bedeutender Unter-schied zwischen den japanischen Import-Mega-Drives und der offiziellen deutschen Version war der unterschiedliche Spracherkennungschip auf der Platine. So konnte es passieren, daß ein japanisches 'Ghostbusters''-Modul auf dem japanischen Mega Drive japanische Bildschirmtexte aufwies und auf dem deutschen Mega Drive englische Bildschirmtexte preisgab. Inzwischen verkaufen verschiedene Händler, wie z.B. Dynatex und CWM. Import-Mega-Drives. die den europäischen Spracherkennungschip bieten. Der Preis gegenüber den bisherigen (komplett japanischen) Importen wurde nicht verändert. Zusätzlich bietet Dynatex einen Umbau an, der die Bildwiederholfrequenz von 50 Hz auf augenfreundlichere (und schnellere) 60 Hz anhebt. Preis für den nützlichen Service: ca. 80 Mark.

Amiga-Attacke

Z wei lang ersehnte Umsetzungen von Electronic Arts-Programmen für den Amiga erscheinen in Kürze. So steht der dritte Teil der Rollenspielsaga Bard's Tale sowie der lustige Geschicklichkeitstest Ski or Die kurz vor der Auslieferung, mg

Kommando zurück

In der letzten POWER PLAY ist uns leider ein Lapsus bei der POWER-WERTUNG von Shadow Dancer unterlaufen. Unserer Meinung nach hat es nicht 79 Prozent, sondern 75 Prozent verdient. Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen.

Letzte Meldung

- Das erfolgreiche Brettspiel Hero's Quest wird von Gremlin für alle gängigen Computersysteme umgesetzt.
- Krisalis entwickelt zur Zeit "World Championship Boxing": Als Manager kontrolliert Ihr bis zu fünf Boxer.
- Sowohl Spielzeugriese Milton Bradley als auch das Softwarehaus Mindscape veröffentlichen in diesen Tagen ihre ersten Module für das NES in Deutschland.



DASS CHE Site of the second se

Die Graftgold-Gründer Andrew Braybrook und Steve Turner basteln gerade an zwei neuen Spielen. *POWER PLAY* hat die beiden während der Entwicklung besucht.

Die englischen Programmierprofis von Graftgold sind zur Zeit wieder einmal im Streß. Kaum hat die erfolgreiche Firma um Andrew Braybrook und Steve Turner die Umsetzung des Leland-Automaten "Super Off Road" hinter sich, wird mit Feuereifer an zwei neuen Projekten gearbeitet

Andrew und sein Hausgrafiker Phillip Williams sind dabei auf den Hund gekommen. Ihr aktueller Titel Fire and Ice handelt von den Mätzchen eines langohrigen Köters, der die schwierige Aufgabe hat, ein Quartett von kleinen Hündchen durch fünf Welten voller Gefahren, Fallen und Feinden zu begleiten. Das Abenteuer beginnt in der kalten Eiswelt, führt durch düsteren Dschungel und exotische Unterwasserlandschaften. Während der Reise steigt das Thermometer langsam, aber konstant. Je angenehmer das Klima, desto wilder benehmen sich die Vorbildbösewichter der Geschichte: die Feuerwesen. Wie diese putzigen Unholde genau aussehen werden, steht noch nicht fest. Andrew ist allerdings wild entschlossen, sie ziemlich verrückt zu gestalten: "Wir diskutieren gerade über einen kleinen haarigen Ball mit dünnen Beinen. Ich weiß noch nicht so recht, ob er nur laufen oder auch fliegen kann." Diese Feuerwesen flitzen überall herum, egal wie kalt oder heiß es ist. Einheimische Feinde dagegen tauchen nur an bestimmten Orten auf. Bei Tag verfolgen sie die Welpen, fangen sie ein und opfern sie den Feuerwesen. In der Nacht, während die Eingeborenen schlafen, werden die Feuerwesen erst richtig wild. Wer eine Nacht samt junger Hunde ohne Kratzer überlebt, kann Stolz auf sich sein.

Fire and Ice ist ein typisches "Ach-sind-die-niedlich". Spiel im Stil von "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands". An frischen Ideen mangelt es dem Zweimann-Team jedenfalls nicht, Im Moment befindet sich



Fire and Ice: Jede Menge printiger Wesen



...und eine Masse mysteriöser Welten, die man erforschen darf.



Links seht ihr verschiedene Figuren, rechts diverse Landschaftstelle von Fire and Ice (Amiga)



And the winner is: drei kampferprobte Mādels zur Auswahl (Amiga)

das Duo gerade in der "Brainstorming"-Phase. Jede Menge Einfälle werden zu Papier gebracht und anschließend ausgewertet. So müssen die verschiedenen Welten nicht der Reihe nach besucht werden. Außerdem soll es jede Menge versteckte Räume und Levels geben. Phillip ist gerade damit beschäftigt, Landschaftselemente zu zeichnen, die Steigungen und Gefälle auch optisch vermitteln. Objekte sollen realistisch bergauf und bergab rollen. Die Bösewichter laufen sogar schneller talwärts, als sie eine Anhöhe erklimmen. "Man soll sich völlig frei und realistisch in der Landschaft bewegen können", philosophiert Andrew.

Wer meint, daß Bonusgegenstände grundsätzlich leblos sein müssen, der wird überrascht sein. Gestiefelte Fleischpasteten, die einfach aufstehen und losmarschieren sowie
Bonushündchen, die vom
Storch geliefert werden, sind
noch relativ normale Extras.
Andrew garantiert, daß die Köter selbst so zuckersüß wie
möglich werden: der Leithund

TRENDS & LEUTE



Fire and Ice soll noch im Spätsommer erscheinen



Phillip Williams ist der Grafiker von Fire and Ice

hat Ohren, die ausgestreckt 50 Pixel (ein Viertel der Bildschirmvertikalen) hoch stehen (genauso lang wie sein Körper). Die Nachwuchskläffer wandern niedlich durch die Gegend, hüpfen auf und ab und schauen den Spieler herzerweichend an.

Fire and Ice soll spätestens im Herbst fertig sein. Und bis dahin, meint Andrew, kommen ihm sicher noch eine ganze Menge neuer Ideen. "So arbeite ich am liebsten. Ich entwickle einfach ein System, das es möglich macht, mit verschiedenen Grafiken und Animationen herumzuspielen." Bis kurz vor Fertigstellung fallen ihm immer noch neue Ideen ein. "Das ist eigentlich ganz natürlich. Wenn man ein innovatives Spiel programmiert, muß man eben die Ideen, die sich nicht umsetzen lassen, wieder verwerfen und sie durch neue Einfälle ersetzen."

Während Andrew mit herzallerliebsten Hündchen spiell, beschäftigt sich Steve Turner mit seriöseren Sachen, genauer gesagt mit der Weltherrschaft.

Die Idee zu Realms spukt schon seit fünf Jahren in Steves Kopf herum: "Damais programmierte ich noch auf dem Spectrum. Mein Vorhaben war für diesen Computer einfach viel zu kompliziert, also fing ich gar nicht damit an." Als König von mehreren Städten versucht der Spieler, durch Krieg und Gesetze möglichst viele Steuern einzutreiben. Steve gibt zu, daß das Prinzip nicht gerade neu ist, "Normalerweise konzentrieren sich solche Spiele nur auf den trockenen, strategischen Teil. Wir wollen das Spiel mit viel Grafik, Sound und Animationen lebendig machen."

Jeder Aspekt des Spiels soll grafisch umgesetzt werden. Die 3-D-Landschaft ist das Herz des Programms. Von dort kommt man per Mausklick auf detailliertere Bildschirmszenarien bis hin zu den einzelnen militärischen Einheiten. Das 3-D-Umfeld wirkt sich direkt auf das Ergebnis einer Schlacht aus: So sind Soldaten, die bergab laufen, gegenüber hinaufstapfenden Feinden im Vorteil. Optische Ähnlichkeiten mit dem Bullfrog-Spiel "Powermonger" sind rein kosmetischer Natur, versichert Steve. "Die Grafik bei Powermonger ist ziemlich langsam. Wir haben uns zugunsten höherer Geschwindigkeit gegen Zoomund Drehspielereien entschieden."

Steve Turner wollte von vornherein ein kompliziertes Weltmodell mit einem benutzerfreundlichen Spieler-Interface kombinieren. Die Steuerung wurde gezielt einfach gehalten, so daß meist ein Mausklick reicht, um einen konkreten Befehl auszuführen. Komplizierte Menüs findet man zum Glück sehr selten. Die Welt entwickelt sich selbständig. Der frischgebackene Weltherrscher kann sich fürs erste zurücksetzen und nur beobachten. Damit man nichts Wichtiges verpaßt. werden die interessanten informationen auf dem Bildschirm zu lesen sein.

Neu ist folgendes: Die Städtestruktur basiert auf wirt-schaftlichen Studien, die sämtliche Faktoren berücksichtigen, wenn der Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Sogar das größte Königreich hat seine Probleme. Je komplexer das Reich, desto wahrscheinlicher ist es, daß sich Splitterparteien entwickeln. die eventuell neue Königreiche bilden. Wenn alles wie geplant klappt, soll Realms im Spätsommer fertig sein und kurze Zeit später über Virgin auf den Markt kommen.

"Realus" und "Fire and Ice" werden zuerst für den Amiga erscheinen. Für welche anderen Computertypen beide Spiele umgesetzt werden, steht noch nicht fest. Sollten wir darüber mehr erfahren, werden wir Euch im Aktuell-Teil darüber berichten.

Kati Hamza/mg



Fire and Ice: ein Geschicklichkeitsspiel der niedlichen Art (Amiga)







Wir bauen uns ein Spiel: Für Steve Turners neues Strategie-Action-Mix müssen Grafiken gepinselt und Icons entworten werden, (Amiga)

Nach "3-D-Tennis" und "Microprose Soccer" fordert das Programmiererduo Yates und Hare die Strategen mit Mega lo Mania zu einem Spielchen heraus.

in der Heimat höchst wichtige technische Arbeiten statt. Die Entwicklung des Planeten beginnt in der Steinzeit und zieht sich mit Ach und Krach durch neun weitere Epochen: das Reich der Römer, die Normannenzeit, das 17. Jahrhundert, den ersten Weltkrieg, den zweiten Weltkrieg, die Gegenwart und die Zukunft.

Um die drei pro Level erlaubten technischen Stufen zu erklimmen, müssen sämtliche Männer der Inseln als Wissenschaftler eingespannt werden. Waffen, die am Anfang aus einfachen Steinen gebastelt werden, entwickeln sich langsam zu Lasern, Atomsprengköpfen und elektronischen Schutzschilden.

Hat man die richtige technische Stufe erreicht, kann man feindliche Sektoren mit Katapulten, Wurfspeeren, Kreuzbögen, Flinten, Büchsen, Kanonen und sogar Spitfire- und Doppeldeckerflugzeugen angreifen. Zur Verteidigung stehen heißes Öl, Maschinengewehre, Abwehrraketen oder SDI-Laser bereit.

Natürlich läuft kein so riesiges Forschungsprojekt problemlos ab. Auch wenn die eigenen Sektoren gerade nicht von den anderen Spielern bombardiert werden, können nicht alle Waffen iederzeit gebaut werden. Für jede Waffe sind bestimmte Rohstoffe notwendig, die leider nicht in allen Regionen vorhanden sind. Die meisten Waffen werden aus zwei oder drei höchst wichtigen Mineralien und Elementen gebaut. Nur die alltäglichsten davon (Steine, Holz und Knochen) finden sich auf der Erdoberfläche. Alle anderen Rohstoffe müssen erst mühsam in Minen abgebaut werden. Diese verborgenen Schätze, mit so fantasievollen Namen wie Planetarium und Solarium. sind ein besonders wichtiger Bestandteil des Spiels. Nur ein Gott mit genügend Vorräten kann sich im Eroberungsgeschäft behaupten.

Götter, die auf ihren Inseln nicht alle Bestandteile für Waffen finden, verfügen dementsprechend auch nicht über so große Kampfkraft. Dieses Manko läßt sich jedoch durch eine längere Entwicklungszeit wieder ausgleichen. Je komplizierter die angestrebten Waffen sind, desto größer müssen die Entwicklungslabore und Fabriken sein. Die dafür not-

TRATEGIE

inter guten Spielen steckt meist eine einfache Idee. Das Prinzip von Mega Io Mania kann mit wenigen Zeilen beschrieben werden: Vier Götter streiten sich um eine Welt, die aus anfangs neutralen Inseln besteht. Derjenige, der zuerst den ganzen Planeten beherrscht, hat gewonnen. Offenbar scheint auch die Götterwelt so unterentwickelt zu sein, daß sie ihre Konflikte nur kriegerisch austragen kann.

Jede der insgesamt 27 Inseln ist unterschiedlich groß und in bis zu 16 unabhängige Regionen aufgeteilt. Schutzbefohlenen schlagen sich durch grüne Prärien, felsige Berge, Eisflächen und Wüstengebiete. In jedem Gebiet steht eine Burg, die Ihr belagern müßt, um Herr der neuen Insel zu werden. Wie bei "Powermonger" orientiert Euch auf einer Übersichtskarte über die Stellungen der ver-schiedenen Armeen und Burgen. Die eigentlichen Handlungen führt Ihr auf einer Detailkarte aus, auf der die Insel vergrößert dargestellt ist. Alle Handlungen klickt Ihr bequem auf einer Iconleiste an. Armeen (jeder "Gott" be-

Armeen (jeder "Gott" beginnt mit 100 Soldaten) erobern auf Befehl die leeren Gebiete. Jeder der neun Level des Mega-lo-Mania-Planeten besteht aus drei unabhängigen Inseln, die erst erobert sein wollen, bevor der nächste Level zugänglich wird. Sobald der Spieler alle Sektoren einer Insei beherrscht, hat er sie er-

Neben Eurem Privatgott tummeln sich noch drei computergesteuerte Nebengötter auf der Oberfläche. Die Regionen einer Insel sind nur am Änfang neutral — innerhalb von Minuten werden sie von den

Computer-Kommandanten überlaufen und sind schwieriger zu erobern. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als die feindlichen Hauptquartiere zu stürmen. Wenn der Gegner seine Armee inzwischen ausgebaut hat, kann man sich dabei schnell ein blaues Auge holen.

Es ist weder notwendig noch ratsam, seine ganze Inselbevölkerung auf einen Feldzug zu schicken. Die zurückgelassenen Schutzbefohlenen können in der Zwischenzeit jede Menge nützlicher Aufgaben verrichten. Die strategische Kunst liegt in der geschickten Arbeitsteilung: Nur ein unerfahrener Kommandant schickt sein ganzes Volk sofort auf einen Feldzug. Der Stratege behält eine kleine Soldatenmannschaft als Reserve in der Hinterhand, Außerdem finden



Jon Hare und Chris Yates haben out lachen



Nur wenn die Kräfte richtig eingesetzt werden, besteht Aussicht auf Erfolg. Eine gute Strategie ist das halbe Geschäft (Amiga).

wendigen Arbeitskräfte fehlen Euch dann vielleicht in der nächsten Schlacht. Genaue Planung und Arbeitsaufteilung ist also notwendig, wenn Euer Volk überleben will. Fast jede Eurer Entscheidungen hat strategische Vor- und Nachteile. So ist es zum Beispiel möglich, eine Waffe, die zu einer späteren Epoche gehört, früher zu erfinden. Das muß aber mit einer langen Entwicklungszeit und großem Arbeitseinsatz bezahlt werden. Andererseits handelt man sich damit auch große Vorteile ein: Ein Höhlenbewohner, der steinewerfende Gegner mit Pfeil und Bogen attackiert, hat viel mehr Chance. die Schlacht zu gewinnen.

Natürlich könnt Ihr Euch auch mit anderen Gegnern verbünden. Leider gewinnt man so zwar Zeit, aber keine neue Inset. Eine Allianz kann Regionen erobern aber diese bleiben neutral, denn die Beten neutral, denn die Be-



Selbst eisige Kälte hält Euer Volk nicht vom geschäftigen Treiben ab (Amiga)



Um Burgen zu erobern, müßt Ihr sie belagern (Amiga)



Auch in der Zukunft müßt Ihr Euch warm anziehen (Amiga)

teiligten können sich nie entscheiden, wem das neue Gebiet gehört. Geschickte Strategen nützen diese Bündnisse, um genug Zeit zum Erfinden zu bekommen.

Besonderen Wert hat man diesmal auf die passende akustische Untermalung gelegt. Auf einer separaten Diskette sind über 50 digitalisierte Sätze gespeichert. Während des Spiels erhaltet Ihr so fortlaufend lautstark Informationen von Euren Heerführern. Steht es z.B. mit den Kampfhandlungen nicht zum besten, werdet Ihr eindringlich darauf hingewiesen. Zur Zeit geben die Jungs von Sensible Software ihrem Mega lo Mania den letzten Schliff. Bis das Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PC erscheint, werden also noch ein paar Monate verge-Kati Hamza/vw



Ein Blick hinter die Kullssen: der Mega-lo-Mania-Sprite-Baukasten (Amiga)

TRENDS & LEUTE

Ingläubig starrt Dr. Rüther auf den Bildschirm. "Ein subdurales Hematom", murmelt er, "das muß ein subdurales Hematom sein!" Die Diagnose wird vom Computerchefarzt für richtig befunden. "Schon wieder operieren", seufzt Dr. Rüther, "doch was sein muß, muß sein..."

Alric Rüther hat vor seinem PC Platz genommen. Er ist Arzt am Münchner Klinikum Großhadern und unschätzbarer Berater der POWER-PLAY-Bedaktion für medizinische Fragen ("Alric, mein finker Zeh' tut weh..."). Er testet für uns den zweiten Teil der "Life & Death". Serie.

Beschäftigte man sich im ersten Teil mit einer Blinddarnoperation (POWER PLAY berichtete), so zielt "Life & Death
II" in höhere Regionen: das
Gehirn, Alrics Spezialgebiet.
Der Spieler bekommt einen Patienten zugewiesen, den er auf verschiedene Arten untersucht. Zuerst wird der Kranke
in Augenschein genommen:
Kann die Spielfigur die Gliedmaßen bewegen? Wie ist es
mit den Reflexen bestellt? Sind
die Augen noch imstande, einen Bleistift zu fixieren?

Alric hat soeben eine 52jährige Patientin untersucht, die bewußtlos eingeliefert wurde. Die linke Seite ist schmerzunempfindlich und zeigt übersteigerte Reflexe. Er tippt auf einen größeren organischen Schaden und schickt sie zur Computertomographie. "Das Gehirn wird dort scheibchenweise durchleuchtet. So kann man Schäden oder Tumore schnell erkennen." Danach fordert Alric ein Röntgenbild an. Oberhalb des Jochbeins zeigt der Schädel klar eine weiße Linie - Schädelbruch mit Quetschung. "Böse, böse. Da müssen wir operieren", kommentiert er.

Im OP stehen dem Computerchirurgen alle wichtigen Mittel zur Verfügung. "Das ist ein wesentlicher Fortschritt ge-



Wer schon immer mit Drillbohrer und Knochenwachs in Gehirnen herumfuhrwerken wollte, liegt hier richtig — und lernt nebenbei eine Menge über Neurochirurgie.



Mal sehen, ob Sie sich das "Summa aun laide" verdreht haben

genüber dem ersten Teil. Die Instrumente stimmen schon mal." Die Operation erweist sich als nicht ganz einfach. Alric wird vom Computer aus dem OP geworfen, weil der Schnitt über die Kopfhaut zu lang und zu tief war; er kassiert einen Mordsrüffel vom Chefarzt danach wartet schon der nächste Patient: Desorien-tierung, Pupillenlähmung, wenig Reflexe. Alric diagnostiziert richtig: Der Patient hat zuviel Kokain geschnupft. Er wird vom Computer gelobt und freut sich wie ein Schneekönig.

Zwei Stunden später, Ein Patient hat das Zeitliche gesegnet (falsche Diagnose), fünf wurden geheilt entlassen, ein Tumor wurde entfernt. Alric ist fix und fertig. "Ich wußte gar nicht, daß das so anstrengend sein kann." Er lehnt sich zurück und resümiert: "Schön finde ich, daß sich das Programm streng an die medizinischen Tatsachen hält. Mir gefällt auch, daß der Spieler jederzeit in einem Computerkompendium nachschlagen kann. Wo aber ist die Anleitung fürs Operieren? Die richtige Prozedur bekommt man man nur durch Ausprobieren heraus - nicht gut. Alles in allem mundet mir der zweite Teil ein ganzes Stück besser." Alric operierte übrigens auf einem MS-DOS-PC, der 512 KByte RAM und eine VGA-Karte hatte.

"Life & Death II: The Brain" als Spiel einzuordnen, wäre nicht fair: Das ist mehr ein medizinisches Lernprogramm, das witzig aufgezäumt wurde. Wir sehen in diesem speziellen Fall also von einer Wertung ab. Außerdem warnen wir davor, nach dem Spielen Operationen vornehmen zu wollen. Um wirklich zu diagnostizieren oder zu operieren, sollte man besser die Uni besuchen.







Von der Ambulanz zur Pathologie ist's ein Katzensprung (MS-DOS/VGA)

DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS

AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT?

AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.





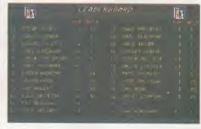


PERTOURCO









PGA TOURs Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

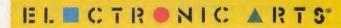
Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber asu im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der MEGA DRIVE Batterie-Backup kann die daten von bis zu 22 golfern speichern.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenue, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open and engerragene Warenzeichen









COMPUTER

	TITEL -	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	King's Quest V	Sierra
3.	Red Baron	Dynamix
4,	Links	Access
5.	Rise of the Dragon	Sierra
6.	Ultima VI	Origin
7.	Railroad Tycoon	Microprose
8.	Buck Rogers	SSI
9.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
10.	Covert Action	Microprose

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Paperboy	Encore
3.	Out Run	Kixx
4.	Guerdian Angel	Code Masters
5.	Quattro Adventure	Code Masters
6.	Target Renegade	Hit Squad
7.	Wonderboy	Hit Squad
8.	Run the Gauntlet	Hit Squad
9.	R-Type	Hit Squad
10.	Quattro Arcade	Hit Squad

VIDEO

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER	
1.	F1-Race	Game Boy	Nintendo	
2.	Dragonball II 7	Nintendo	Bandai	
3.	Sankokushi il	Nintendo	Koei	
4.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo	
5.	Rockman III	Nintendo	Capcom	
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo	
7.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo	
8.	Twin Bee	Game Boy	Konami	
9.	Tetris	Game Boy	Nintendo	
10.	Tetris	Nintendo	BPS	

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Dragon Warrier II	Nintendo	Enix
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Tetris	Nintendo	Nintendo
5.	Teenage Turtles	Nintendo	Konami
6.	Action Football	Nintendo	Tecmo
7.	Castlevania III	Nintendo	Konami
8.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
9.	The Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

-			100
		TITEL	HERSTELLER
	. 1.	Final Lap II	Namco
	2.	Space Gun	Taito -
	3.	US Navy	Capcom
	4.	World Stadium '90	Namco
v	5.	WWF Superstars	Technos Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Pit Fighter 💛 💆 🦑	Atarl Games 6
2.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami 20
3.	Race Drivin'	Atari Games 🔨
4.	Final Lap II	Nameo /
5.	-Laser Chost ~ 4/ 9/ 9/	Sega

	TITEL	103		HERSTELLER
1	Carrier Airwing	1	1. 9	Capcom
2. 5	Race Drivin'	1 - 1	9 Va	Atarl Games / -
3.	Gal's Panic	n 1 7	2 2	Kaneko A
4.	Blood Brothers	119	C year	TAD //
5.	G-Loc	67	9	Sega

LESER-HI

TITEL

. (1) Pirates

2. (3) Indiana Jones and the last Crusade

3. (2) Populous

4. (5) Sim City

5. (6) Wings

6. (4) Kick Off II

7. (7) Zak McKracken

8. (13) Wing Commander

9. (8) Turrican

10. (11) Klax

11. (-) The Secret of Monkey Island

12. (9) Their finest Hour

13. (-) Spindizzy Worlds

14. (10) Ultima VI

15. (14) Rainbow Islands

16. (18) Powermonger

17. (15) Cadaver

18. (17) Microprose Soccer

19. (16) Railroad Tycoon 20. (12) Dungeon Master

eden Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser darüber ab. wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma Dynatex in Holzwickede zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Die Gewinner ion Ausgabe 2

Das Master System mit fünf Spielen hat städt. Je ein Spiel geht an Ingolf Jung aus Spiesheim, Daniel Schütten aus Mün-Rene Weiss aus A-Hallen

RA

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	40. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Electronic Arts	21. Monat
Maxis	15. Monat
Cinemaware	3. Monat
Anco	6. Monat
Lucasfilm Games	29. Monat
Origin	2. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
Domark	5. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Activision	1. Monat
Origin	6. Monat
Ocean	10. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Imageworks	3. Monat
Microprose	25. Monat
Microprose	2. Monat
FTL	29. Monat

Amiga

- 1. Pirates
- 2. Wings
- 3. Indiana Jones Adv.
- Populous 5. Spindizzy Worlds

Atari ST

- 1. Indiana Jones Adv.
- 2. Pirates 3. Sim City
- 4. Populous 5. Turrican

C 64

- 1. Pirates
- 2. Zak McKracken
- 3. Microprose Soccer
- 4. Turrican
- 5. Klax

MS-DOS

- 1. Wing Commander
- 2. Monkey Island
- 3. Ultima VI 4. Populous
- 5. Indiana Jones Adv.

PC-Engine

- 1. Aero Blasters
- 2. Devil Crush
- 3. Son Son II
- 4. Afterburner 5. Violent Soldier

Mega Drive

- 1. Super Shinobi
- 2. Thunder Force III
- 3. Elemental Master 4. Strider
- 5. Sword of Vermilion

Sega Master

- 1. Wonderboy III
- 2. Phantasy Star
- 3. Psycho Fox
- 4. Alex Kidd IV
- 5. Columns

Nintendo

- 1. Zelda II
- 2. Faxanadu
- 3. Probotector 4. Teenage Turtles
- 5. Tetris

Heate schon gespielt?

Natroperstr. 6 4755 Holzwickede Tel. (02301) 4134

- 1. E-Swat

- castle of Illusion Mega Drive
- 4. Shadow Dancer
- Mega Drive 5. Teenage Turtles
- Game Boy 6. John Maddan Football
- Mega Drive
- 7. Thunder Force III Mega Drive
- 8. Puzznic
- Game Boy 9. Musha Aleste
- Mega Drive
- 10. Elemental Master

Guild of Thieves Battle Squadron **Dungeon Master** Fish



Daniel Merchant von Storm schätzl ein gutes Ballerspiel, setzt sich aber noch lieber an ein Adventure

MADE IN GERMANY

Turrican II

or knapp einem Jahr präsentierte Rainbow Arts ein Actionspiel, das Jump'n'Run-Freunde und Ballerfans gleichermaßen für Nächte vor den Monitor nagelte. "Turrican" war auf allen gängigen Rechnern technisch hervorragend umgesetzt, gespickt mit Überraschungen und versteckten Extras, sowie von eingängiger Musik und feinen Soundeffekten fantastisch unterlegt. Kein Wunder, daß erste Demos des Nachfolgers "Turrican II", von Rainbow Arts werbewirksam unters Publikum gebracht, unter jugendlichen Computerspielern ein begehrtes Tauschobjekt darstellten. Jetzt liegt "Turrican II" komplett vor: Wieder war das begabte deutsche Entwicklerteam Factor Five am Werk, das seit "Katakis/Denaris" und der Amiga-Version des Ballerklassikers "R-Type" als Spezialist für technisch gute Actionspiele bekannt ist. Am erfolgreichen Spielprinzip wurde wenig verändert. Wie im ersten Turrican-Abenteuer führt man einen silbernen Roboter laufend und springend in schwindelerregende Höhen und düstere Untiefen. Geschossen wird ständig: Gegner in allen Gestalten (Pflanzen, Insekten, Monster, Fische und Roboter) und Größen bevölkern die Turrican-Welt. Wie sein entfernter Verwandter Mario kann unser Roboter einigen der Steinblöcke (mittels "Kopfstoß") nützliche Extras entlocken. Die gibt's dann gleich eimerweise, unter den Dutzenden von Power-Ups, Energieextras und Sonderwaffen eines Steines muß sich der Spieler nur die richtigen herausspicken. Die Standardwaffen können aufgerüstet werden, außerdem darf sich der Held in besonders kniffligen Situationen in die unverwundbare "Seestern"-Form verwandeln und dabei unbegrenzt Minen legen. Bleibt man länger auf dem Feuerknopf, wird statt der zuletzt gesammelten Waffe ein Flammenwerfer gezündet, mit dem man in alle Richtungen fackeln kann. Auch die Reichweite dieser Waffe wird natürlich mittels dem richtigen Bonussymbol gehörig aufgepeppt. Einen vernichtenden Bildschirmwischer aktiviert man mit dem zweiten Feuerknopf; wer darauf nicht zurückgreifen kann, begnügt sich mit der Space-Taste. Die ultimative Waffe, eine Art Smart-Bombe Fortgeschrittene, schließlich den ganzen Bildschirm für ein paar Sekunden mit allem, was im Spiel an Schüssen zur Verfügung steht.

Die zwölf Levels auf fünf verschiedenen Welten bestehen größtenteils (man kennt's vom ersten Teil) aus Plattformen, Leitern und Fallgruben und enthalten darüber hinaus reichlich Bonushöhlen und Geheimkammern. Neben der Bekämpfung von Monstern



Ein kräftiger Sturm und die Monster seg

sollte sich der Spieler also auch Zeit für ausführliche Entdeckungsreisen nehmen. Abkürzungen zum Endgegner und kostbare Extraleben loh-



Die Zwischen- und Endgegner sind meist groß im Wuchs und gewieft in ihrer Kampftaktik. (Amiga)

Gutes kann noch besser werden: Schon der erste Teil der spritelastigen Actionorgie hat auf C 64 und Amiga für Aufsehen und gute Verkaufszahlen gesorgt, die Fortsetzung setzt neue Maßstäbe. Turrican II ist zweifellos das tech-

gesorgt, die Fortsetzung setzt neue Maßstäbe. Turrican II ist zweifellos das technisch wie spielerisch beste aktuelle Ballerspektakel jenseits der Konsolen. Einige englische Amiga- und C-64-Programmierer müßten kalte Füße bekommen, wenn sie sehen, zu

welchen Leistungen ihre Computer fähig sind. Gerade die vernachlässigten C-64-Besitzer dürfen sich endlich wieder auf ein Programm freuen, das ihren



Computer bis aufs letzte ausreizt. Natürlich reicht die 64er-Version technisch nicht das Amiga-Vorbild heran (was leider etwas Spielspaß kostel), doch im Rahmen des Machbaren wurde ganze Arbeit geleistet. Mir ist die Angelegenheit zwar

immer noch ein wenig zu hektisch, doch nimmt man dieses Manko dank der anderen Vorzüge in Kauf. Wer auf rasante Action steht, die grandios in Szene gesetzt wurde (dank erstklassiger Grafik und dynamischer Musik), der kommt an Turrican II nicht vorbei. Der C 64-Sound konnte noch nicht bewertet werden.









Abenteuertrip: Links plündert unser Held einen Extrawaffenstein, daneben wird er Opfer eines hungrigen Monsters. Die Reise führt ihn sowohl in schwindelerregende Höhe (rechts, mit Extraleben) als auch in die feuchte Tiefe unterirdischer Brunnenschächte (Amiga).

POWER TESTS COMPUTERSPIELE



eln hitflos durch die Gegend. Da kommt selbst Turrican nicht voran (Amiga).

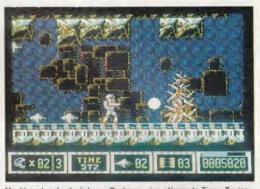
nen für die Mühe. "Turrican II" erscheint gleichzeitig für Amiga, Atari ST und C 64. Eine MS-DOS-Version ist momentan nicht geplant. Soundmagier Chris Hülsbeck sorgte für die zahlreichen Musikstücke und Soundeffekte auf dem Amiga. Die Vertonung der ST-Umsetzung wurde von Jochen Mippel erledigt. Daß der Rest der Factor-Five-Mannschaft

neben Jump'n'Run-Spielen auch auf spielhallengerechte Weltraumballereien steht, erkennt man im Mittelteil von Turrican II: Eine ganze (dreigeteilte) Welt ist für ein horizontalscrollendes Schießspiel à la "Sagaia" l'Aero Blasters" reserviert, das der Spieler zu überleben hat, um ins Hauptquartier des Oberbösewichts zu gelangen.



Die vierte Welt entpuppt sich als reinrassiges Horizontalballerspiel mit vertikalen Einlagen (Amiga)





Macht auch auf schwächeren Rechnern eine glänzende Figur: Turrican (oben Atari ST, unten C 64)

Vorneweg: Obwohl ein Gros der Spielelemente und -situationen nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, ist "Turrican II" definitiv noch besser als der erste Teil. Die Grafik wurde gehörig aufpoliert, Soundeffekt, Sprachausgabe und

Musikstücke stecken in rauhen Mengen in den zwötf Levels des Spiels. Was Turrican II jedoch nahezu allen anderen Action- und Schießspielen voraus hat, könnte man als den "Mario-Faktor" bezeichnen: Es gibt viel zu entdecken und zu experimentieren. Durch den plötzlichen Wechsel



der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer gräfischer Gags erhält das Turrican-Abenteuer eine bisher kaum geteine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Turrican II ist die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres, aus "Mario", "Killing

Game Show". "Probotector" und "Aero Blasters", technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. Auf dem ST fällt der Actionknaller grafisch und akustisch naturgemäß ein wenig ab, der Levelaufbau wurde jedoch Amiga-getreu auf den Atari übersetzt. Kaufen!

Genre: Action Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARIST 79% Grafik: 81% Sound: 74%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 85% Grafik: 85% Sound: 89%

Schwierigkeit: schwer

C 64 81 %
Grafik: 85% Sound: -%
Schwierigkeit: schwer





Keine Chance: Arnold im Würgegriff der Übermacht (ST)



Let's Fetz: Schwere Kaliber gegen böse Buben (Amiga)

DIE TOTALE VERWIRRUNG

ntal Recall

aum ist der Sf-Film "Total nach seinem wahren Ich. Per Recall" aus den Kinos Joystick kann er hüpfen, verschwunden, gibt's nun das gleichnamige Action-Computerspiel zum Film. Wir erinnern uns: Doug Quaid (gespielt von Arnold Schwarzenegger) bucht eine Traumreise, etwas geht bei der Gehirnmanipulation schief. Quaid stellt fest, daß er nicht er selbst ist, und ein Haufen böser Buben will Quaid plötzlich ans Leder.

Durch sechs Levels, die jeweils verschiedenen Filmsequenzen nachempfunden sind, steuert Ihr den Filmhelden Quaid auf der Suche wichtige Gegenstände aufsammeln (Bonuspunkte, zeit-Unverwundbarkeit) weise und rennen. Gegner kann Quaid entweder mit der blanken Faust umhauen oder mit Waffen, die unterwegs gefunden werden können. Leider ist die Munition für Feuerwaffen begrenzt und muß regelmäßig aufgefrischt werden. Steckt Quaid zu viele Schläge von Gegnern ein und haucht sein einziges Bildschirmleben aus, dürft Ihr mit vier "Continues" im erreichten Level weiterspielen. mh

Das Arnold-Sprite aus dem Actionspiel zum Film "Total Recall" kann einem wahrlich leid tun. Unaufhörlich strömen die Feindesscharen heran und bereiten dem Pixel-Arnold den vorzeitigen Bildschirm-

exitus. Situationen, in denen gleichzeitig fünf Gegner von links und drei von rechts auf die Spielfigur ein-



stürzen, sind keineswegs der Einzelfall. Gegen die geballte Übermacht kann sich Klein-Arnold dank der schlampigen Steuerung kaum zur Wehr setzen. Schon nach kurzer Zeit wirft man den Joystick gefrustet in eine

Ecke - dies gilt für die C-64-Fassung genauso wie für die 16-Bit-Version.

DAS BLEI PRASSELT STARK:

nahe Zukunft: Das Drogenproblem in den Großstädten ist so gewaltig gewachsen, daß eine Polizei-Sondereinsatztruppe gebildet wird. Die strammen Cops brauchen den Gangstern nicht ihre Rechte vorzulesen, sondern dürfen nach dem Motto Erst schießen, dann fragen" handeln. Der Weg durch den Großstadtdschungel 'Narc" führt Euch durch ein Dutzend Levels, die Ihr alleine oder im Team mit einem Freund durchstehen müßt. Ständig strömen Gegner von allen Seiten auf Euch zu.

üsterer Ausblick in die Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf verteilt man großzügig eine MG-Salve, ein langer Druck bewirkt das Abfeuern einer Rakete - da fliegen die Fetzen. Ist ein Schurke eingestampft, hinterläßt er einen Gegenstand, der Bonuspunkte oder Nachschubmuniton für Eure Handgepäck-Artillerie bringt. Spielverlauf darf man auch mal ein Auto besteigen (Roll over Drogengangster?), ärgert sich mit Kampfhunden herum und jagt ein Drogenlabor in die Luft. Zum großen Finale wartet Obergegner Mr. Big auf Euch.

In der Kategorie "Bildschirm-Leichen oro Spielminute* dürfte Narc einen neuen Rekord aufstellen. Der Ausstoß an Ganovenkleinholz nach einem Raketeneinschlag ist beträchtlich: das permanente Geballer nur für abge-

brühte Action-Konsumenten erträglich. Der herbe Charme des Automatenvorbilds hat bei



den Computerumsetzungen ziemlich gelitten. Vor allem auf dem Amiga ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Schade um die solide techni-

sche Ausführung, aber das wirre Geballer wird wohl nur Fans des Automaten erfreuen.

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA 33% Sound: 46 % Grafik: 59%

Schwierigkeit: schwer

C 64 34% Sound: 58% Grafik: 62% Schwierigkeit: schwer

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA

61% Grafik: 69 % Sound: 73% Schwierigkeit: schwer

C 64 60% Grafik: 60 % Sound: 57 %

Schwierigkeit: schwer

MEGATRAVELLER T

THE ZHODANI CONSPIRACY "Gepriesen als DAS amerikanische

KATAPULTIERT SCIENCE-FICTION ROLLENSPIELE Um Lichtjahre

NACH VORN!

Vier erbitterte Grenzkriege wurden bislang ausgefochten jedesmal angezettelt von den Zhodani, und jeder endete mit einem zweifelhaften Frieden....



planen die Zhodami
mit Hilfe von korrupten
imperialen Beamten und der Raum

Außenweltkoalition einen fünften Krieg. Sie liefern Waffen an verräterische

Gruppen innerhalb der Imperiumsgrenzen, um einen Aufstand von innen heraus zu inszenieren.

PHANTASIF

Das flexible Spielsystem unterstützt jede Art von Spielstrategie und gestattet mehrere Lösungen zur Bewältigung von Problemem und Hindernissen



MUT

28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen, Voller aufregender Råtsel, gefährlicher Komplotte und faszinierender Persönlichkeiten.



Peglicticaha Kan

Realistische Kampfsequenzen mit individueller Steuerung der einzelnen Spieltiguren und gleichzeitiger Kontrolle über die ganze Gruppe. Mehr als 30 verschiedene Watten und Fertigkeiten - ein ausgefeiltes Kampfsystem.

"MegaTraveller 1, ein Spiel, das nur das höchste Lob verdient. Die Liebe zum Detail macht es zu einer wirklichen Ausnahme!"



DASIERT RUF
MEGATRAVELLER
VON GAME DESIGNERS'
WORKSHOP, DEM BELIEBTESTEN
SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL
DER WELT

Das ausgefeilteste Charakter-Generierungssystem, das bis dato entwickelt worden ist: 5 militärische Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten. Der Spieler steuert die Entwicklung der Figuren in 5 Charakterklassen: Heer,

Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst



72 Fertigkeiten in den verschiedensten Bereichen, u.a.: Medizin, Raumfahrt Elektronik, Laserwaffen, Bestechung, Sprengstoff und Handgemenge.



ERFINDERGEIST

Die Rettung des Universums kostet Geld; ein umfassendes Handelssystem gibt dem Spieler die Chance, durch interplane

tarischen
Handel mit 30
verschiedenen
Waren sein
Glück zu
machen.
BILDSCHIRMFOTOS:



Funktoniert mit Ad Lib Musikkarle und echtem Sound. State-of-the-ari musikalische Untermalung. Digi-Sprache und realistische Soundetlekte



"MegaTraveller 1 ist zweifellos eines der faszinierendsten Rollenspiele auf Computer..."

"MegaTraveller 1 ist eines der beste... computerisierten Science-Fiction Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Copyright 0 1990 Paragon Software Corporation & Game Designers' Workshop. TRAVELER und MEGATRAVELER sind eingestrangene Warennsichen von Game Designers' Workshop, literatiert an EMPIRE SOFTWARE. Alle Rochte vozbehalten. Im Vartrieb von:



Hauptstraße 70 4835 Bietberg 2



Links liegt der Obermotz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Predictor gegen Megawinnie: Da fliegen die Stahlspäne (ST)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

schafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik dominieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urpfötzlich ein et-

itus hat es tatsächlich ge- was größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will, Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. verse Extras, wie z.B. Lenkraketen. Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertitgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Par-

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf angeblichen technischen Qualitåten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rum-

gefliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase, Getreu dem Molto: Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust

verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

FÄUSTE WIE EISEN

Metal Master

a freut sich die Stahlindustrie: Öffentliche Kloppereien zwischen turmhohen Roboterungetümen entwikkeln sich in der von Infogrames gezeichneten Zukunft zum absoluten Publikumsrenner. Klar, daß da auch der Computerspieler gerne mitmischt: Er darf sich seinen Roboter selber zusammenbasteln, ihn mit ehernen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten und auf Diskette speichern. Das dringend benötigte Geld hierfür kassiert er für gewonnene Zweikämpfe oder für erfolgreich abgeschlossene Söldneraufträge, im Kampf

gegen mickrige Hubschrauber und Panzer. Die erste Auseinandersetzung (wahlweise gegen einen zweiten Spieler) muß also noch ohne die nützlichen Sonderwaffen und -rüstungen überlebt werden. Sämtliche Aktionen werden in einer Arena und mittels Jovstick ausgeführt: Ist man vom Gegner noch ein paar Schritte entfernt, sprechen Raketenwerfer und Laserstrahl, im Nahkampf wird automatisch geboxt. Im Automatic-Mode können sich faule Spieler zurücklehnen und dem Computer die Kontrolle über den Kampf überlassen.

Autsch, das geht ins Handgelenk: Auch nach fünf Dutzend krachenden Geraden mitten in den stählernen Unterleib steht der Gegner noch wie eine Eins. Womit wir auch gleich beim Nörgeln wären: Grafisch und aku-

stisch fliegen recht eindruckstaktisch bleibt unterm Strich je-



doch nicht alfzuviel. Eher unmotiviert stampit man durch die Arena und hofft auf ein Ende des zähen Spektakels. Wer den Gegner nach viel Hin und Her demontiert hat, kann von Glück reden, Geschicklichkeit und Taktik sind

zweitrangig. Schont Euren Joyvoll die Fetzen, spielerisch und stick und spart Euch die müde Klopperei.

Genre: Action

Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

AMIGA 32% Grafik: 47% Sound: 44% Schwierigkeit: mittel

ATARI ST in Vorbereitung

C 64 in Vorbereitung

Genre: Action Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 44%

Grafik: 60% Sound: 60%

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit; mittel





HIGH-END-GOLF

ach den ungezählten Verbesserungen und Varianten ihres Sportspielklassikers "Leader Board" (man erinnere sich u.a. an die Ausbaustufen "Leader Board Executive" und "World Class Leader Board") haben die Jungs von Access Software eine komplett neue Golfsimulation entwickelt. Dabei griffen sie so stark in die technische Trickkiste, daß ihr 18-Löcher-haltiges Machwerk nur auf leistungsstarken MS-

der Vogelperspektive und alle Details über die aktuelle Lage des Balles gehören ebenfalls zur Ausstattung von Links. Au-Berdem ist ein 3-D-Gitter zuschaltbar, das exakten Aufschluß über Bodenunebenheiten gibt. Diese Hilfestellung ist vor allem beim Putten sehr hilfreich. Wer vor dem großen Match üben will, der kann dies auf der "Driving Range" und dem "Putting Green" ausgiebig tun.

Der Golfer richtet sich bei Bedarl exakt nach Euren Wünschen (MS-DOS/VGA)

DOS-Computern (286er mit 16 MHz und VGA-Grafik aufwärts) läuft. Dafür wird der Spieler mit lebensechter 256-Farben-Grafik und digitalisierten Bildern entschädigt.

Der Bildschirmaufbau entspricht in etwa dem des Vorgängers. Ihr seht die Landschaft als schmucke 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers (vom Ruhepunkt des Balls aus). Bei Links sind allerdings wesentlich mehr Details erkennbar, Von Bäumen, Sträuchern und Büschen über Teiche, Sandbunker und kleine Flußläufe bis hin zu den Bällen der Mitgolfer hat man jede Kleinigkeit im Blick. Die Steuerung wurde gegenüber Leader Board etwas verfeinert. Sie läßt neben den unkomplizierten Standardschlägen alle nur denkbaren Kunstschlagvarianten zu (inklusive Schnitt und Rückwärtsdrall). Jederzeit abrufbare Schlagwiederholungen, eine Übersicht des Platzes aus Jetzt kommt's knuppeldick: Ohne einen 16-MHz-AT mit VGA-Karte, 1 MByte RAM und Festplatte braucht man bei Links erst gar nicht anfangen. Die ausgezeichnete Grafik ringt der PC-Hardware das letzte ab. Läßt man dieses technische Manko einmal

beiseite, bietet Links Computergolf der Spitzenklasse und ist ein würdiger Nachfolger von Leader Board. Die ebenso unkomplizier-



te wie genaue Steuerung in Verbindung mit der spektakulären Aufmachung sucht ihresgleichen. Nur in zwei Punkten muß Links Federn lassen: Zum einen ist ein einziger Golfkurs zu wenig (da will man wohl viel Geld mit Zusatzdisketten verdienen),

zum anderen gibt es keinen Turniermodus oder Computergegner, um Solospieler besser zu motivieren.

Na endlicht Leader Board hat seinen Meister gefunden. Das Konkurrenzprodukt "PGA Tour Golf" hat ZWAF attraktivere Spielmodi für Solisten zu bieten, aber eigentliche Schlagen und Putten (also Eure Hauptheschäftigung beim

Golfspielen) gefällt mir bei Links klar besser. Die Steuerung ist kulisse rundet dieses Klassegolf prinzipiell unkompliziert und ein- stilvoll ab.

fach zu durchschauen, die bewährten drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger wie Profis bedient werden. Wer ab und zu einen Kumpel zur Hand hat und über das entsprechende High-End-Equipment verfügt, der kommt an Links

nicht vorbei. Die tolle Geräusch-

MS-DOS Grafik: 78 % Schwierigkeit: einstellbar

Hersteller: Access, Zirka-Preis: 130 Mark 87%

Sound: 67 %

Genre: Sport

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

ATARI ST in Vorbereitung



Computergolf in Perfektion: Mit einem farbigen Stock wird bei Links die Schlagrichtung markiert (MS-DOS/VGA)



Ein Ritter, den Sie sobald v Channel VideoDat









HOTLINE - 02101 / 63757

and Kampfsimultation in einer sehr geıau detailierten Landschafi /ährend Sie die Hauptrolle des Lord onstantin übernehmen, stehen Ihnen itter und Lordschaften, Zauberer und igung. Sie helfen Ihnen bei den Vereistliche des Hofes Camelot zur

- Mehr als 2.5 MB fantastische Grafilken. Starke Sound-Tracks
 - Arthurs England auf einer sehr
 - Hunderte von Spielstunden ausführlichen Landkarte



COMPUTERSPIELE



Schurke voraus - Immer geradeaus (ST)



Das ist fein: mit 120 in die Kurve rein... (Amiga)

NOCH EINMAL MIT GEWÜHL

ustig ist das Zivilfahnderleben: Im Rennspiel "Chase HQ" jagte man böse Verbrecher mit einem flotten Sportwagen durch die Stadt. Ein paar herzhafte Rempler von hinten und schon waren die Schurken weichgeklopft für die Verhaftung. Ein Jahr später gibt's nun "Chase HQ II" mit dem Untertitel "Spe-cial Crime Investigation". In sechs neuen Levels fegt Ihr wieder den Ganovenautos hinterher und müßt sie innerhalb eines Zeitlimits oft genug rammen, um die Insassen davon zu überzugen, daß es an der Zeit für einen ruhi-

gen, erholsamen Aufenthalt im Staatsgefängnis ist. Der Ähnlichkeiten zum Vorgän-gerspiel nicht genug: So sieht man die Fahrbahn aus derselben Perspektive und kann wie gehabt ein paar Mal auf die Turbotaste drücken. um das eigene Gefährt kurzzeitig in ungeahnte Temporegionen zu beschleunigen. So richtig neu ist eigentlich nur der Hubschrauber, der Euch unterwegs manchmal eine Extrawaffe zuwirft. Mit einem dickeren Kaliber kann man die Flitzer der reisenden Halunken schneller in Altmetall verwandeln.

die Pest und wird

nur noch von der

trägen Steuerung

unterboten. Außer-

dem sind die Autos

Erspart

Schon wieder ein 3-D-Rennspiel, bei dem man auch ein bi8chen schießen darf. Nach all den verwandten Turbo-Gurken (und wenigen wirklich guten Rennspielen) der letzten Monate vermag Oceans PS-Nachzügler kein

im Verhältnis zur Fahrbahn zu groß. wodurch geschmeidige Manöver praktisch unmöglich werden. Spielerblut mehr in Wallung zu Levels voller Leerlauf und kauft

bringen. Die Grafik sieht zwar lieber "Lotus Turbo Challenge". schon bunt aus, ruckt aber wie wenn Ihr ein Rennspiel sucht.

Euch diese sechs

Genre: Rennspiel Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARIST 38% Grafik: 66 % Sound: 61 %

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 38%

Grafik: 66% Sound: 67 % Schwierigkeit: schwer

C 64 in Vorbereitung

RÜCKWÄRTSGANG

wicklung der Fahrsimulation "Hard Drivin" in die Spiel-hallen schickt, darf der ambitionierte Kurvenkratzer erst einmal mit "Hard Drivin' II" im Computerzimmer seine Runden drehen. Folgende Dinge sind gegenüber dem Vorgänger gleichgeblieben: Der Spieler steuert ein Auto über einen Geschwindigkeitsoder einen Stunt-Parcours (wahlweise mit oder ohne Gangschaltung). Ist man schnell genug, darf man als ultimative Herausforderung gegen den Computerfahrer

ährend Atari mit "Race und Rüpel-Raser "Phantom Drivin" die Weiterent- Photon" antreten. Photon" antreten.
Und das ist neu: Der Spie-

ler wählt jetzt zwischen fünf verschiedenen Strecken (darunter auch der "klassischen Rennstrecke" aus Hard Drivin'). Neu ist auch der Editor, mit dem man seine privaten Herausforderungen zusammenschustert. Editor ist wie ein CAD-Programm aufgebaut und erlaubt auch ausgefallene Streckenführungen. Zu guter Letzt wurde die Maussteuerung etwas reformiert; wer will, kann auch mit Keyboard oder Joystick fahren.

Hard Drivin' scheint mir kein Fort-, sondern eher ein Rückschritt zu sein. Obwohl die

Programmierer sichtlich eine Menge Verbesserungen (die Maussteuerung klappt jetzt super) vorgenommen haben, spielt sich

das Programm einen Tick lahmer als der Vorgänger. Auch der

nicht das Wahre; Wozu mühselig Parcours bauen, wenn das Spiel dann so zäh ist? Bedenkt man, was in der letzten Zeit an guten Rennspielen erschienen ist, dann fällt Hard Drivin' II klar ins Mittelmaß ab. Schade, vor ei-

nem Jahr wäre das ein Hit geworden. Heute kann Hard Drivin' Streckenbaukasten ist II nur noch mäßig erheitern.

Genre: Rennspiel Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

ATARI ST

in Vorbereitung

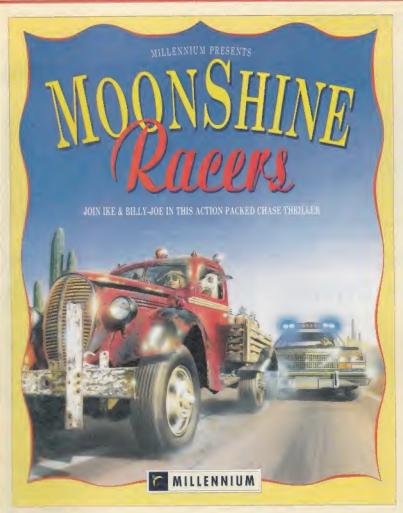
in Vorbereitung

AMIGA 63% Grafik: 63% Sound: 66 %

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

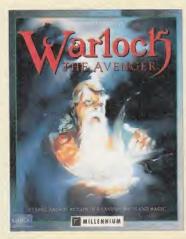


Ike und Billy-Joe sind zwei Jungs aus den Südstaaren Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kittchen zu bringen.

- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überhölt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen.
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen.
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt.
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga Atari ST and STE IBM PC





Horror Zombies from the Crypt

Amiga Atari ST and STE IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga Atari ST and STE C64 disk and cassette

Millennaum, St. John's Intercation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS





Mit dem Lamborghini in den Korkenziehertunnel (MS-DOS/VGA)



Seekrank: Schräglage bei Tempo 200 (Amiga)

KURVENKÜNSTLER

utorennen auf Hinder- ren wollt. Auf der Piste warten niskursen haben seit dem Spielautomaten "Hard" Hochkonjunktur. Neuster Streich dieser speziellen Rennspielgattung ist "4D-Sports Driving" aus der Feder der "Test Drive"-Programmierer. Aus gut einem halben Dutzend schneller (und teurer) Flitzer könnt Ihr Euch Euren Wunschwagen auswählen, mit dem Ihr dann über die Pisten brettert. Habt Ihr Euch einen Wagen ausgesucht, darf angegeben werden, ob Ihr die Strecke im Duell gegen die Uhr, oder einen Computergegner abfah-

auf den heimischen Rennpiloten Hindernisse wie aus dem Bilderbuch für Stunt-Fahrer. Belonklötze auf der Fahrbahn, Sprungrampen, Korkenziehertunnel. Brükken und Steilkurven sind nur einige der Widrigkeiten aus dem Hindernisrepertoire von "4D-Sports Driving". Wer mit den rund sechs vorgefertigten Pisten nicht mehr zufrieden ist, darf sich mit dem Streckeneditor beliebig viele eigene Kurse zusammenbasteln von der simplen Kurve über Matschbahnen, bis zur Eisstrecke ist alles drin.

dernispisten sorgen

nicht nur die Viel-

"4D-Sports Driving" sargt für ein ähnlich unbeschwertes Fahrvergnügen, wie das Hindernisrenn-Spiel 'Crash Course" von Spektrum Holobyte allerdings nur, wenn man einen flotten AT sein eigen nennt. Nur hier

zahl der verschiedenen Schikanen. sondern auch die tollen Wagen, die dem Hobby-Fahrer zur Verfügung stehen. Besonders gelungen ist der Pistenbaukasten. der mehr Strecken-

kommt die detaillierte VGA-3-D- basteleien bietet als das Pe-Grafikpracht voll zur Geltung. dant aus "Crash Course", Nur Für Abwechslung auf den Hin- die Steuerung ist etwas knifflig.

> Genre: Rennspiel Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 77 % Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

DIE VEKTOREN SIND LOS

tals griffen Gremlin Graphics erstmals auf blitzschnelle Vektorgrafik zurück: "Team Suzuki" jagt den Spieler per Zweirad über die 16 schwierigsten Rennstrecken der Welt. Zwischen drei Hubraumklassen darf man wählen, auf dem 125-ccm-Winzling dürfen Anfänger sogar mit Automatikgetriebe antreten. Es wird ein einzelnes Rennen oder gleich um die Weltmeisterschaft gefahren. Nach der Qualifikationsrunde nimmt man auf der erkämpften Startposition Platz.

ür ihre dritte Rasersimula- Von sich und seiner Maschition innerhalb eines Quar- ne sieht man während des Rennens nur den Tacho und den Drehzahlmesser sowie die Handbewegungen beim Schalten, Blickwinkel lassen sich zusätzlich anwählen. Verläßt man im Rausch der Geschwindigkeit versehentlich den Asphalt, wird über ein Zählwerk der Schaden an Chassis und Motor angegeben. Erreicht der Zähler hundert, gibt die Maschine den Geist auf, und man darf seinen Patzer im Replay-Modus betrachten. Eine Zusatzdiskette mit neuen Rennstrekken ist in Vorbereitung.

"Team Suzuki" schlägt den Gegenspieler "Ultimate Ride" um Längen: Zwar hat man sich eine Motorrad-Slideshow und ähnliche überflüssige Verzierungen gespart, dafür gibt's während der Rennen (nicht zuletzt dank der vie-

len möglichen Kameraeinstellungen) deutlich mehr zu sehen. Team Suzuki ist schwer,



Handhabung die der Maschine gewöhnungsbedürftig. Man darf sich jedoch auf "harmlosen" Strecken warmfahren, bevor man auf schwierigen Kursen antritt. Wer eher auf Simulationen denn auf Actionspiele steht,

sollte sich Team Suzuki ansehen: auf ST und Amiga ist es technisch ein feines Programm.

Genre: Rennspiel Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 71%

Grafik: 69% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

C 64 nicht geplant



Hang On für Bettelarme, geschickt als Simulation getarnt (Amiga)

DER LETZTE RITT

Real sierung des "Easy-Rider"-typischen Fahr- und und gefahrlicher Schräglagel Verlangt von den Ent-3-D-Grafik Neben Gremlin versuchte sich in diesen Tagen auch Mindscape am schwer gen Thema einer Raserumsetzung. Sechs vertor, eine Slideshow sowie die

unter- Möglichkeit, via Split-Bildscheiden sich in einem schirm zu zweit anzutreten, entscheidenden Punkt von wurden auf insgesamt drei anderen Rennspielen: Die Disketten gepackt. Die Rennen durchlebt man aus der 3-D-Perspektive des Fahrers, Kurvengefühls (mit haar- Armaturen und Rückspiegel sträubender Beschleunigung nehmen den unteren Teil des Bildschirms ein. Auf authentische Rennkursen tritt man gewicklern mehr als schnelle gen ein internationales Feld an, ist man überland unterwegs, hat man außerdem auf allerlei Getier (Kühe, Elche...) zu achten. Am Ende warten die Siegerehrung oder (bei schiedene Motorräder, 12 Überlandrallys) ein Treffen Rennstrecken, ein Kursedi- mit der Traumfrau im stimmungsvollen Abendrot. wi

'FVF-Honda"-Fans können den Geldbeutel steckenlassen, mit "Ultimate Ride" ist kein neues Kultprogramm geboren. Das viele Drumherum und die unverschämt langen Ladezeiten lassen das eigentliche Spiel noch er-

bärmlicher erscheinen: Die an- tem Bildschirm wenigstens geblich realitätsnahe Steue- nicht mehr allzuviel vom peintirung entpuppt sich als pingelig.



die Grafik präsentiert sich bar jegli-Details. cher Sound? Selbst für ST-Verhältnisse ist das gräßliche Pfeifen des Motores hart an der Schmerzgrenze. Im Zweispielermodus bekommt man dank stark geguetsch-

chen Geschehen mit.

Genre: Rennspiel Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 17%

Grafik: 22% Sound: 20%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA

17% Grafik: 22% Sound: 20% Schwierlakeit: schwer

C 64

nicht geplant

Versand Service

Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel 08142/8273 & 8274 Tel 08142/53912

666 ATTACK SUBMARINE DT.

ST AMI

C64	Disk
ATOMINO *	38.90
BUCK ROGERS	59.90
CHALLENGERS COMPILATION	54.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HO DT. CARTRIDGE	49.90
CHIPS CHALLENGE "	38.90
CREATURES	38.90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPL. DT.	38,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59.90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F18 COMBAT PILOT DT.	47,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
HOLLYWOOD COLLECTION INVEST KOMPL DT.	54,90
KICK OFF 2 DT.	38,90
LAST NINJA 3 DT.	39.90
LETTRIX OF	38,90
LETTRIX OT. LINE OF FIRE DT.	36,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	36.90
MEAN STREETS DT.	37.90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37.90
NARC DT.	37,90
NIGHTSHIFT DT. "	37.90
SIN A REMIX DT	37.90
NORTH & SOUTH DT "	37.90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOF 2 DT. CARTRIDGE *	49,00
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SILENT SERVICE	37,90
STARFLIGHT OT.	38,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER OFF ROAD RACER	45.90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	45,90
TESTORIVE 2	46.90
TO KI DT. CARTRIDGE * TOTAL REGALL DT.	
TRANSWORLD KOMPL DT	37.90 45.90
TURRICANE	37.90
TURRICANE 2 *	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	89.90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37.90
WELLTRIS DT.	38.90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING. *	37.90
ZAK MC CRACKEN DT.	54,00
	,
IBM	
4 D SPORTS DRIVIN	69,90
AD UB KARTE MIT JUKEBOX	235,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279.90
AIRCRAFT SCENERY DESIGNER FS 4.0	75,90

AIRLINE TRANSPORT PILOT ANDRETTI
BANE OF COSMIC FORGE
BATTLETECH 2
BLUE MAX
BUCK ROGERS
COUNTDOWN
CRIMEWAYE DT.
DARK SPYRE DAS BOOT DT.
ELVIRA XOMPL DT
EXTASE THE BEHOLDER GREAT COURT 2 DT. * HARD DRIVIN 2 HARD NOVA DT. IMPERUM OT INFORMATION OF THE SKY OT. LARRY 3 KOMPL OT. LARRY 5 KO KINGS QUEST 5

GEM X ' GREAT COURT 2 DT 85.90 89.90 89.90 85.90 79.90 69.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 39,90 85,90 89,90 69,90 74,90 89,90 59,90 85.90 69.90 89,90 70,90 85,90 99,90 95,90 65,90 54,90 54,90 84,90 79,90 84,90 79,90 75,90 84,90 39,90 85,90 39,90 85,90 39,90 85,90

79.90 79.90 65.90 65.90 49.90 49.90 69.90 65.90 BOB ATTACK SUBMARINE I AIO TANK KILLER 1 MB ALCATRAZ DT. * BADLANDS PETE * BANE OF COSMIC FORGE BATTLECHESS 2 DT. * BATTLECHESS 2 DT. * 65,90 65,90 59,90 65,90 69,90 69,90 54,90 54,90 65,90 65,90 59,90 59,90 BATTLESTORM BATTLESTORM
BETRAVAL DE
BIO BUSINESS DY
BIO BUSINESS DY
BILLY THE RUB T
BILLY 22,90 72,90 85,90 85,90 85,90 86,90 59,90 59,90 59,90 65,90 65,90 49 90 65,90 65,00 65,90 54,90 59,90 54,90 69,90 72,90 65.00 54,90 59,90 EMC F-16 MISSION DISK VOL. 2 OT F-19 STEALTH FIGHTER DT. FULL BLAST COMPILATION GEM X * 54,90 72,90 THE BOSS COMMERCITION

OREAT COURT OF THE
HAPDON DT 1 MB
HAPPOND MB
HAPPOND DT 1 MB
HAPPOND MB
HAPPOND DT 1 MB
HAPPOND M 39.90 85.90 85.90 59.90 59.90 72,90 39,90 65,90 65,90 65,90 85,90 65,90 65,90 74,90 59,90 65,90 59,90 65,90 59.90 85,90 59.90 69.90 59,90 72.90 65,90 72.90 65.90 89,90 65,90 49.90 65,90 59,90 64,90 35,90 65,90 59,90 64,90 35,90 65,90 39,90 39,90 59.90 59.90 54.90 54.90 PUZZINIK OT 99,00
PRIAMAX.**

SECOND ORILL DI 7.
SECOND ORILL DI 7.
SECOND ORILL DI 7.
SECOND ORILL DI 7.
SECOND ORILL CHERANI EDITION SPEEDBAUL 2 DT.
SPINGERIANA DI 5.
SECOND ORILL DI 5.
SEC 54,90 78,90 85,90 UNIVERSE 3

VOODOO KNIGHTMARE OT

VACOM

WARJEEP WARLORDS * 59,90 WARLORDS * 74,90 WOLFPACK DT. I MB WOLFPACK DT. I MB WONDERLAND 1 MB * 74,90 WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT. 2-CUT DT. ZARATHRUSTRA * 59,90

AMIGA ZUBEHÖR

3.5° 2 DD NoName TDer 5,25° 2 DD NoName 10er AMIGA MAUS AMIGA MAUS EXTERNES LAUPWERK S-UNE MOUSE SET MOUSE SET SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB XCOPY 2 Incl. Haidware XCOPY PROFESSIONAL 19,90

BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR 1 Intum vorbehalten.
Liste gegen frankerfan Ricksamschleg, Britg Computertyp engelsen.
Vereandiksten: Nachnahme plun 7 XO DM Vortesse glus 5,50 DM * Austind Euroscheck plus 10.00 DM.

72,90 65,90 235,90 72,90 39,90 59,90

ADEL VERPFLICHTET

Red Baron

igh-Tech ist out, Nostalgie ist in - zumindest was die Simulationszukunft anbelangt, Nachdem es zu fast jedem technologischen Wunderwerk (vom Motorrad bis zum Düsenjet) des späten 20. Jahrhunderis eine passende Simulation gibt, mußten sich die Programmierer nach einem anderen Grundstoff für ihre digitalen Fantasien umsehen. Man wurde fündig - Eindecker, Doppeldecker und Dreidecker heißt ab nun die Simulationsdevise. Nach Cinemawares "Wings", Microproses "Knights of the Sky" und Three Sixtys "Aces of the Great War" gibt's nun das vierte Programm, das sich mit nostalgischen Kampfflugzeugen aus dem ersten Weltkrieg beschäftigt: "Red Baron" von Dynamix.

Der angehende Pilot eines Oldtimerflugzeugs (z.B. Spad 7, Fokker D.Va oder Fokker Eindecker) darf sich vor dem Start durch einen wahren Wust an Menüs arbeiten. So stehen nicht nur ein gutes Dutzend einzelner Kampfmissionen, (das Spektrum reicht vom Abfangen feindlicher Aufklärungsballons bis zur Zeppelinjagd) zur Verfügung. Wer will, kann sich an Bord eines englischen oder deutschen Flugzeugs mit einem der Fliegerasse des ersten Weltkriegs messen oder eine historische Mission nachfliegen. Natürlich kann eine komplette Pilotenkarriere im ersten Weltkrieg geflogen werden. Hier kann ausgesucht werden, für welche Nation geflogen wird und wann die Karriere beginnen soll (Anfang, Mitte oder Ende des Kriegs). Je nach gewähltem Zeitraum stehen Euch unterschiedliche Flugzeuge als Gegner gegenüber. Spielt Ihr den ersten Weltkrieg nach, werdet Ihr in einem Fliegerhorst an der Frontlinie eingesetzt und bekommt am Anfang die lahmste Mühle, die zur Verfügung steht — einzelne Aufträge werden per Zufall verteilt.

Allerdings fliegt Ihr meistens nicht alleine in der 3-D-Land-schaft herum. Sehr oft sind zwei bis vier Maschinen gleichzeitig pro Nation unterwegs. Am Anfang seid Ihr noch einem Geschwaderkommandanten zugeteilt, später dürft Ihr selbst die Flieger anführen. Hier kann dann zu Beginn des Auftrags festaeleat werden, in welcher Formation die Flugzeuge fliegen. Während des Flugs könnt Ihr per Tastendruck sogar Befehle an die anderen Maschinen weitergeben (z.B. "Feind gesichtet - sofort angreifen"). Seid Ihr erfolgreich, gibt's Be-förderungen, Orden und eventuell eine Versetzung zu einem prominenteren Geschwader (wer auf deutscher Seite spielt, z.B. zum Jagdgeschwader 1, dem Geschwader des roten Barons). Wer es schafft, dank vieler Abschüsse selbst zu einem Fliegeras zu werden, darf sich sein persönliches Flugzeug aussuchen und auf



Luttkampf digital: Ein Geschwader Fokker Eindecker greift an (MS-DOS/VGA).



Ein Blick nach links aus dem Cockpit einer Fokker DVIII (MS-DOS/VGA)

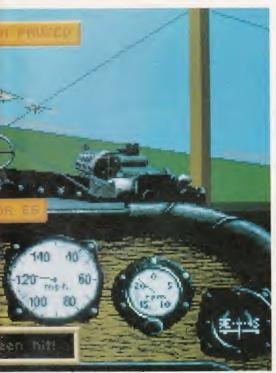
Wunsch die Farbe der Kiste ändern. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Flugzeuge nicht nur in dem Flugverhalten. sondern in der Grafik und der Gestaltung der Cockpits. Geflogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Während des Fluges kann zwischen der normalen Cockpit-Sicht auf verschiedene Außenansichten umgeschaltet werden.

Zusätzlich zu den "normalen" Auswahloptionen gibt es
eine Reihe von Menüs, mit der
der Schwierigkeitsgrad eingestellt oder die Witterungsverhällnisse Euren Bedürfnissen
angepaßt werden kann. Beim
Schwierigkeitsgrad können
rund ein Dutzend Optionen
verändert werden, die sich
aber auf die Punkte auswirken,
die Ihr in der darauffolgenden
Mission erhaltet — je schwerer

(oder realistischer) die Einstellung, desto mehr Punkte gibt es. Hier kann z.B. angegeben werden, ob Ihr unverwundbar seid, wie gut der Gegner ist oder ob Kollisionen in der Luft zum Absturz führen. Es gibt sogar eine Einstellung, die dafür sorgt, ob Ihr beim Angriff aus Sonnenrichtung gesehen wer-det oder nicht. Bei den Wetterverhältnissen kann die Wolkendichte genauso verändert werden wie die Tageszeit oder die Windstärke. Ein zusätzliches Spezialmenü sorgt für die Detailstufen der 3-D-Grafik am Boden und die der Flugzeuge - ein besonderer Punkt ist die Option, daß bei einem Luftkampf alle Bodendetails automatisch weggeblendet werden.

Ebenfalls im Programm vorhanden ist ein "Videorecorder", mit dem Ihr Eure Aufträge quasi als Film auf Festplatte speichern könnt. Allerdings wird nicht nur ein kurzer Flugmoment auf Platte gebannt, sondern die komplette Mission. Mit dem Recorder kann später der "Film" angeschaut und sogar nachträglich verän-

COMPUTERSPIELE



dert werden. Wer schon mal in ein paar Filme hineinschnuppern will, findet einige vorgefertigte Aufnahmen nach der Installation auf seiner Festplatte. Hier sind nicht nur Kampfmissionen aufgezeichnet, sondern werden auch alle gängigen Flugmanöver praxisnah

erklärt.

Die getestete Version von Red Baron ist eine reine VGA256-Farben-Version, die nur auf AT-Disketten geliefert wird. Eine abgespeckte 16-FarbenFassung ist aber geplant. Red Baron benötigt mindestens 640 KByte RAM, einen flotten AT, eine Festplatte und unterstützt alle gängigen Soundkarten.



Aufgezeichnet: der Angriff auf einen Zeppelin (MS-DOS/VGA)



Per Menű kann der Schwierigkeitsgrad angepaßt werden

Mit "Red Baron" kommt ein richtiges Simulationsschwergewicht ins heimische Wohnzimmer. Allein das umfangreiche englische Handbuch zum Spiel hat es geballt in sich. Auf dem überwiegenden Teil der rund 200 Seiten erhält der Spieler

zahlreiche historische Fakten über den geschichtlichen Hintergrund der Fliegerei und des ersten Weltkriegs. Das reichhaltige Informationsangebot reicht über die technischen Daten der einzelnen Flugzeuge bis zu detaillierten Berichten über die historischen Piloten. Dabei verfällt das Handbuch nie in den rüden Stil eines "Landser"-Hefts, sondern bleibt objektiv. Das Programm selbst wartet mit einer verschwenderischen Fülle an Einstellungen auf, die selbst ausgebuffte Simulationsprofis in Erstaunen versetzen - hier wurde an fast jede Eventualität gedacht. Wer lieber mal schnell eine Runde fliegen will, startet zu einer Solomission oder stellt sich dem Duell mit einem berühmten Fliegeras. Wer Wert auf Orden und Beförderungen legt, spielt die Zeit von 1914 bis 1918 durch.

Besonderes Augenmerk haben die Programmierer dieser
Supersimulation auf das Gegner- und Flugverhalten sowie die
3-D-Grafik gelegt. Die feindfichen Flieger, insbesondere die
computergesteuerten Gegner
verhalten sich quasi intelligent
und dem historischen Vorbild
entsprechend. Das digitale Pendant zu Manfred von Richthofen
wird z.B. niemals in diesem Programm einen Looping fliegen, da
er dies auch in der Realität nie





der Zuckerseite: Jedes Flugzeug sieht nicht nur anders aus (inklusive Cockpit), sondern es wursogar unterschiedliche Lichtverhältnisse berücksichtigt. So gibt es "echte" Licht- und Schatteneffekte, der Spieler wird beim Blick in die Sonne geblendet, bei Verwundungen sorgt ein "Red-Out" für Verwirrung, es wird dunkler, wenn man unter einer Wolkendecke fliegt, und innerhalb einer Wolkenschicht ist die Sicht stark eingeschränkt dagegen sieht "Knights of the Sky" ganz schön müde aus. Die Detailbesessenheit geht sogar soweit, daß die Klappen am Flugzeug richtig bewegt werden, wenn man eine neue Richtung einschlägt

Spitzen Digibilder von Piloten und in grafischen Zwischensequenzen (z.B. nach einer Bruchlandung) runden den hervorragenden Eindruck ab. Für den Ohrenschmaus wurde dank der Soundkartenunterstütquten zung ebenfalls gesorgt - Fliegerherz, was willst du mehr? So ist Red Baron, trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung, eine tadellose Simulation, die vor allem durch die technische Ausführung und gute Spielbarkeit brilliert. Mir persönlich geht nur der Zwei-Spieler-Modus ab, mit dem man sich mit einem Kumpel Gefechte liefern könnte.









Reichhaltige Flugzeugauswahl gehört dazu: Fokker Eindecker, Fokker DVIII, Fokker Dr.I, (MS-DOS/VGA)

DRACHEN LÄSST'S KRACHEN

The Rise of the Dragon

Is man die Tochter des Bürgermeisters fand, war sie schon tot. An ihrem Hals klebte ein M.T.Z.-Drogenbriefchen. Der Stoff hatte die Kleine völlig high gemacht. Zu high. Denn außer M.T.Z. befand sich eine ziemlich miese Substanz auf dem Gazestreifen. Und die

braucht man außer dem Namen des Spielstands nichts tippen. Der Spieler fährt mit dem Cursor über die Bilder (eine Maus wird empfohlen, zur Not tun's auch Tastatur oder Joystick). Stößt man auf etwas Besonderes, verändert sich der Cursor zum Pfeil (drücken, zie-

Etwa 8 MByte Platz frißt die VGA-Version auf der Festplatte weg weniger als acht Stunden braucht der halbwegs geübte Adventurespieler, um den Drachenspuk aufzuklären. Wenn man ein so hochpreisiges PC-Programm an einem Wochenen-

de durchspielt, hinterläßt das ein ungutes Gefühl. Da mag die Grafik noch so prächtig und die musikalische Untermalung noch so

atmosphärisch sein; rein spielerisch ist Rise of the Dragon ein ähnliches Windei wie seinerzeit "Loom": Viel Drumherum, aber wenig dahinter. Einsteiger werden sich über die narrensiche-

> im Verhältnis Preis/ Leistung als auch beim Grafikaufwand und Puzzledichte-Quotienten schneidet Rise of the Dragon nur mittel bis mäßig ab.

re Anklicksteuerung

freuen, doch sowohl

Genre: Adventure

MS-DOS 68% Grafik: 88 % Sound: 85%

Schwierigkeit: leicht **ATARI ST**

nicht geplant

Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

ist das perfekte Mordwerkzeug: Effektiver als Strychnin, eleganter als ein Schuß - Exitus in Sekunden.

Blade Hunter, unausgeschlafener Privatdetektiv, räkelt sich in den Federn, als der Bürgermeister auf seinem Visiphon erscheint. Eine Minute später ist Hunter nicht nur hellwach. sondern hat einen Auftrag: Er soll die Giftmischer finden. Sein Auftrag führt ihn nach Chinatown - und da mag man Hunter nicht besonders. Hunter bohrt nach und stößt auf eine fiese Geschichte: Da will jemand mit dieser Substanz, die sich auch hervorragend ins Trinkwasser mischen läßt, die ganze Stadt erpressen. Viel Zeit bleibt ihm nicht mehr, denn die Produktion des Stoffs läuft auf vollen Touren.

'The Rise of the Dragon" ist ein typisches Krimi-Adventure. Wie bei Lucasfilm-Adventures

len, heben - allgemein "manipulieren"), zur Lupe ("ranzoomen") oder zum Wörtchen "Exit" (damit geht's in den nächsten Raum). Klickt man auf den linken Knopf, wird der Befehl ausgeführt, drückt man den rechten, so bekommt man mehr Informationen. Außerdem gibt's im Spiel zwei Actionsequenzen, die man allerdings nicht meistern muß, um das Spiel zu beenden.

Es gibt zwei Versionen, eine für EGA-Karten (16 Farben) und eine für die volle Farbenpracht der VGA-Karte. Um 'The Rise of the Dragon" zu spielen, braucht man mindestens 640 KByte RAM und eine Festplatte mit 8 freien MByte für die VGA-Version. Die gängigen Soundkarten werden unterstützt. Vorsicht: In der 5 1/2-Zoll-Version liegen 1,2-MByte-Disketten in der Pak-



und komischen Stellen hat mir gut gefallen, außereinfach zu bedienen. Ein Extra-



lob der atmosphärischen Musik, die einem zusammen mit fantastischen VGA-Grafik einen Hauch von Kino auf den Bildschirm zaubert. Einziger Nachleil: Das Abenteuer ist zu kurz. Ich habe drei Nächte bis zum Happy-End gebraucht,

dabei habe ich mich allerdings dem ist das Programm schön hervorragend amüsiert und gegruselt.



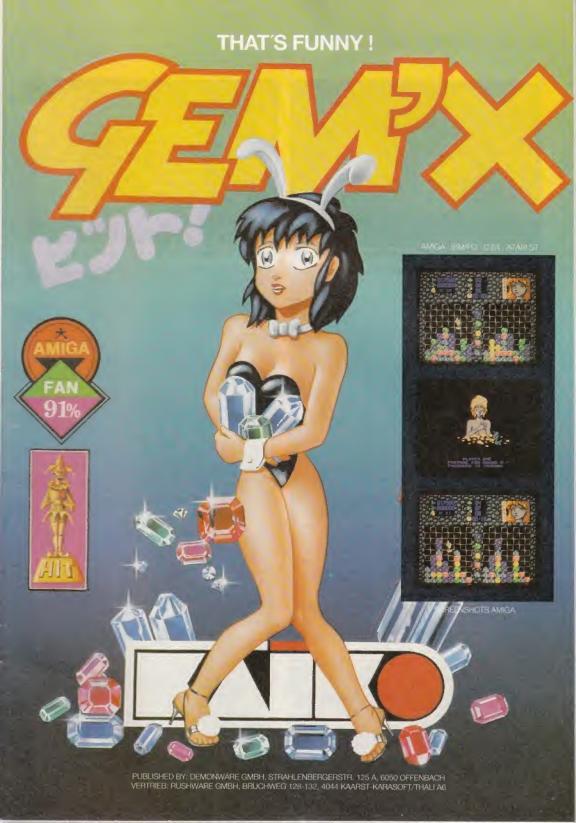
Hunters Freundin sitzt bestimmt auf keinem Zahnarztstuhl... (MS-DOS/VGA)







Aus der Packungsbeilage von M.T.Z.: Unerwünschte Nebenwirkungen sind Auflösung der Haut, Knochen... (MS-DOS/VGA)





Zelle, liebe Zelle mein, wirst wohl mein Gefängnis sein (MS-DOS/VGA)



Welcher der Heerführer hat das Zeug zum Shogun? (MS-DOS/EGA)

HEISSE LUFT

eng, Peng, Peng. Drei Schüsse in den Brustkasten, dann kippte Agent Frank McBain nach hinten. Jetzt sitzen Sie in einer "Heilanstalt" mit häßlichen Gittern vor dem Fenster. Sie sollen das Blei in McBain gepumpt haben, haben aber keinen blassen Dunst mehr, wann das geschehen sein soll -Gedächtnisverlust. Also müssen Sie aus dem Etablissement entkommen und in 96 Stunden den Mörder finden.

Countdown" ist der Nachfolger von "Mean Streets". Getippt wird außer dem Namen des Spielstands auch

in diesem Adventure nichts. Der Spieler wählt mit der Maus aus einer Wortleiste aus und fährt dann auf den entsprechenden Gegenstand am Bildschirm. Ebenso vertaufen die Konversationen mit den Personen im Spiel. Interessant zu erwähnen, wie die VGA-Bilder entstanden sind: Zuerst wurden Modelle gebaut, dann folografiert und mittels Scan in den Computer gebracht. Dank "Realsound" bekommen alle, die keine AdLib- und Roland-Karte besitzen, mehr als das dröge PC-"Piep-Piep" zu hören.

Das war wohl nix. Countdown Bei krankt's an mehreren Stellen. Die Bilder sind hübsch. aber ziemlich unpraktisch: Ist das Ding am Boden ein Schlüssel? Ist's ein Messer? Oder nur ein Schatten? Zweitens fallen die Kon-

Jahre gealtert. Von den Animationen will ich erst gar nicht reden: Fußkrank ist noch das mildeste Attribut für dieses Gehoppel. Auch die Puzzles sprühen nicht gerade vor Originalität. Zu guter Letzt gibt's mit "Rise of the Dra-

ert aus - bis man alle Kombinationen durch hat, ist man um Spielwitz besitzt.

versationen ziemlich bescheu- gon" ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr

nicht geplant

Genre: Adventure Hersteller: Access, Zirka-Preis: 100 Mark 48% MS-DOS AMIGA Grafik: 67 % Sound: 73 % nicht geplant Schwierigkeit: mittel ATARI ST C 64

RÄNKESCHMIED

Nobunagas Amb

nen Wunsch: Das in viele Königreiche zerfallene mittelalterliche Japan unter seiner Führung zu vereinen, und dazu ist ihm fast jedes Mittel recht. Doch bevor dieses Ziel erreicht ist, müßt Ihr Eure Städte entwickeln, Ernten einbringen, Handel treiben und die Ökonomie Eures Landes stabilisieren. Ihr übt Euch in der Kunst der Diplomatie, rekrutiert neue Truppen und habt alle Belange Eures Fürstentums in den eigenen Händen.

Bis zu acht menschliche Gegner können, in zwei un-

ürst Nobunaga hat nur ei- terschiedlich großen Szenarios, um die Königskrone kämpfen. Solospieler können gegen den Computer in vier Schwierigkeitsstufen antreten. Auf einer großen Übersichtskarte von Japan bereitet Ihr Eure nächsten taktischen Winkelzüge Kommt es zum Kampf der Fürstentümer, dann treten die Armeen auf einer Hexagon-Karte gegeneinander an. Jede Einheit wird unter Eurem Kommando getrennt in die Schlacht geführt. "Nobunagas Ambition" wird in nächster Zeit auch als Game-Boy-Modul erscheinen.

Erstaunlich. daß sich bisher noch kein großer deutscher Distributor für die Strategiespiele von Koei interessiert hat: Für Freunde des Genres sind sie fast die Erfüllung aller Wünsche. Die Benutzeroberfläche ist kinder-

leicht zu handhaben, dem Fürstentümern verliert man Spieler stehen zahlreiche schnell den Überblick über das Handlungsmöglichkeiten zur aktuelle Kamplgeschehen.



Verfügung durch die Mehrspieleroption ist für ausreichend Gesprächsstoff in der Strategenrunde gesorgt. Allenfalls die taktische Karte hätte etwas strukturierter und farbiger ausfallen können. Bei den vielen japanischen

Genre: Strategie

Hersteller: Intogrames/Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 42% Sound: 1% in Vorbereitung Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

C 64 nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

nicht geplant

NACHHILFESTUNDE FÜR

DESPOTEN

Ghengis Kha

n Japan ist Koei schon seit langem als Hersteller exquisiter Strategiespiele bekannt. in Europa waren diese bisher nur über Importkanäle (z.B. Fantasy Production in Düsseldorf) zu ergattern. "Ghengis Khan" ist der abschließende Teil einer losen Trilogie um Macht, Liebe und Reichtum im mittelalterlichen Osten. Der Spieler kann im Gegensatz zu den vorhergehenden Spielen ein Eurasien-Szenario anwählen, bei dem er als westlicher Machthaber um die Weltherrschaft kämpft. Koei-typischer ist das zweite Szenario, bei dem man in den Mantel des Ghengis Khan schlüpft. Hier wie dort brütet man über einer Karte mit Provinzen oder Staa-

ten und greift anhand umfangreicher Menüs ins Geschehen ein. Man darf Agenten zu unterschiedlichen Zwecken entsenden, die Steuern und Rüstungsausgaben in die Höhe schrauben oder eine benachbarte Königstochter zum Rendezvous (zwecks Nachwuchs) bitten. Hat man selbst keine Zeil, da man mit einem kleinen Feldzug oder mit dem Niederschlagen eines Aufstandes beschäftigt ist, kann man auch einen Gouverneur beauftragen, die Regierungsgeschäfte für ein Weilchen zu übernehmen. Im Verlauf des Spieles rekrutiert man deshalb Adlige einer besiegten Macht als Generale oder Politiker in die eigenen Reihen. Grausa-

intry Data atei bute 继 Policy Lord Alexious, please enter orders. Harlet 117

Hexfeldschlachten kosten den Regenten Truppen und oft das eigene Leben (MS-DOS/EGA)



Die Übersichtskarte und das Grundmenü sind übersichtlich gestaltet (MS-DOS/EGA)

Ghengis Khan spielt sich königlich einfach, wenn auch der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt

ist. Man muß längere Spielsitzungen Kauf nehmen, sollen die vielen Möglichkeiten eines Herrschers auch optimal genutzt werden. Baut man

zwischen großangelegten Rekrutierungsaktionen und Geldtransporten trotzdem mal einen





sches Geschick auf Schlachtfeld wieder ausmerzen. Selten habe ich so spannende Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten durchlitten. Schade ist hingegen, daß

außenpolitischen

Schnitzer, läßt sich

dieser durch takti-

eine VGA-Karte nicht ausgenützt wird, die kleinen Porträts und Bilder sähen noch putziger aus.

mere Spieler mögen eine öffentliche Hinrichtung bevorzu-

Jeder Charakter des Spiels besitzt neben Namen, Alter und hübschem Porträt, acht Eigenschaften, wie Führungsqualität, körperliche Stärke oder diplomatisches Geschick. Die Werte verringern sich durch die anstrengenden politischen Aktivitäten, können jedoch trainiert werden. Gold spielt ebenfalls eine große Rolle. Durch regen Handel mit chinesischen oder arabischen Kaufleuten füllt man seine Kassen. Sollte es zum Krieg kommen, führt man Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen selbst über das Schlachtfeld. Das bewährte Hexagon-Terrain läßt eine Menge Raum für taktische Manöver und gemeine Winkelzüge.

Vertrieben wird Ghengis Khan (und alle anderen Koei-Programme) in Zukunft europaweit von Infogrames.



Die Pest wület...



...doch Liebe regiert (MS-DOS/EGA)

So ein Riesenreich zusammenzuhalten erfordert die Nerven eines Flohzirkusdirektors. Ein falscher Zug und das ganze Kartenhaus aus Diplomatie, taktischen Winkelzügen und wirtschaftlichen Erwägungen stürzt in sich zusammen. Sel-

ten zuvor hat mich ein Programm so pflegeleicht und benutzerfreundlich an die Macht ge- bringen lassen.



bracht: Japanische Programmierer wissen einfach, wie man den Kunden rundum zufriedenstellt. Die Schlachten sind eine ständige Herausforderung, bei der nur gerissene Strategen überleben. Ghengis Khan ist ein Programm für harte Pro-

fis, die sich durch anfängliche Niederlagen nicht aus der Ruhe

Genre: Strategie Hersteller: Intogrames/Koel, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 49% Sound: 1% Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

EIN LORD KOMMT SELTEN ALLEIN

Varior

ie australische Firma Strategic Studies Group war bisher bekannt für knochentrockene Strategiespiele, wie "Reach for the Stars" oder "Civil War". Mit "Warlords" geht man erstmals über das reine Icongeschiebe hinaus.

So schön kann das Ritterleben sein: Die

'Warlords' scheinen

direkt aus dem per-

sönlichen Lieblings-Fantasyroman

sprungen. Selten zu-

vor habe ich ein Stra-

tegiespiel gesehen, das atmosphärisch

soviel zu bieten hat.

Diesmal werden wir in das Fantasy-Land Illuria versetzt, wo acht Könige um die Vormachtstellung im Reich kämpfen. Eure Aufgabe ist es, als einer dieser Kriegsbarone das ganze Land zu erobern und mit Euren Armeen zu besetzen. Ihr Wer sich einmal an das Fantasy-Strategiespiel "Warlords" heranwagt, kommt so schnell nicht mehr davon los. Ein fantastisches Szenario. kleine, aber feine Grafiken und super abgestimmte Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige taktische

Herausforderung. Warlords kommt erfreulicherweise ohne ein Mammutregelwerk aus (ist al-

so extrem einsteigerfreundlich), und ist dank der Maussteuerung kinderleicht zu bedienen. Aus zwei Gründen schrammt das ansonsten so famose Programm bei mir am nettesten Gesicht vorbei: Mir persönlich geht die Zweispieler-Modem-Option

etwas ab. und es fehlen einige taktische Feinheiten wie z.B. Bündnissoptionen.



Die Handlung erschöpft sich eben nicht im dumpfen Verprügeln von gegnerischen Armeen, sondern öffnet eine ganze Welt mit Drachen. Tempelruinen, finsteren Zaube-

ent-

rern und den unterschiedlichsten Rassen. Ein besonderes Lob gebührt der ausgeklügelten Schwierigkeitsabstufung: Jeder der acht Gegner kann in einer anderen Stärke antreten. Somit kann jede Spielrunde unter anderen taktischen Voraus-

setzungen gestartet werden. Auch wenn man schon diverse Male das Land Illuria gerettet hat, wird Warlords, dank dieser Option, nie langweilig.



Die Folgen taktischer Fehlplanung (MS-DOS/VGA)

Genre: Strategie Hersteller: SSG, Zirka-Preis: 90 Mark

76% Sound: 29%

Schwierinkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 61%

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant könnt Eure sieben Gegner in fünf Schwierigkeitsstufen vom Computer übernehmen lassen oder mit bis zu acht menschlichen Spielern um die Reichskrone streiten. Es steht Euch dabei frei, ob Ihr als finstere Orks oder als feinsinnige Elben, als edelmütige Ritter oder

als kernige Zwerge auf Raubzüge geht. Wie es sich für einen rechten Helden gehört. seid Ihr anfangs arm wie eine Kirchenmaus und im Besitz von nur einer bescheidenen Stadt. Zum Glück könnt Ihr dort neue Truppen ausheben und Eurem Heer anschließen. Je nachdem wieviel Goldstücke Ihr investiert, werden Infantristen, Bogenschützen, Kavallerie, fliegende Einheiten oder Schiffe produziert. Die einzelnen Truppenteile können ge-trennt über das Spielfeld bewegt, oder zu größeren Gruppen zusammengefaßt werden. Neben diesen konventionellen Truppen steht Euch jeweils ein Held zur Verfügung, der auf die Suche nach magischen Artifakten geht und in verborgenen Tempeln für die Erhöhung der Kampfkraft betet. Auf einer Übersichtskarte seht Ihr das Land und seine 80 Städte aus der Vogelperspektive, wobei die verschiedenen Gegner und ihre Burgen farblich gekennzeichnet sind. Das eigentliche Spielgebiet ist ein vergrößerter Ausschnitt der Landkarte. Alle Befehle werden mit der Maus oder Tastatur eingegeben. Von Euch iniziierte Kämpfe werden vom Computer ausgeführt.



Die erste Burg ist genommen, jetzt tehlen nur noch 79 andere (MS-DOS/VGA)



BERLIN Unter der Schirmherrschaft von C Commodore

AMIGA MAGAZIN Information:



Ami Shows Europe GmbH Zugspitzstraße 2A D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06-45 62 Fax: 0 81 06-3 40 94



26: 28: April 1991

Messegelände AMK Berlin Halle 1

(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten.

25.04.91/Fachbesuchertag 10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991 9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise.

Schüler/Studenten DM 12,-(Vorverkauf: DM 10,-) Erwachsene DM 17,-(Vorverkauf: DM 15,-)

Vorverkaufsstelle Berlin

Showtime Konzert & Theaterkassen Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West



Müde rattern die Panzer durch das öde Marschland (Amiga)

Taining

Baumboom: Es gibt kaum noch Platz für neue Gebäude (MS-DOS/VGA)

REIF FÜR DEN SCHROTTPLATZ

as Spielziel des Taktikprogramms "Operation Com Bat" ist denkbar einfach. In einer von sechs verschiedenen Landschaften stehen sich zwei feindliche Armeen gegenüber. Der, der die andere Armee als erster besiegt hat oder das feindliche Hauptquartier erobert. gewinnt. Gespielt wird entweder alleine gegen einen Computergegner (drei wählbare Schwierigkeitsgrade) oder gegen einen Kumpel. Habt Ihr Euch für eine der Seiten (Rot oder Blau) entschieden, dürft Ihr Euch das Schlachtfeld aussuchen. Zur Wahl

stehen hier z.B. Marschland, Wüste oder ein Inselgebiet. Während die obere Hälfte des Bildschirms einen Ausschnitt aus dem Kampfgebiet zeigt, befinden sich auf der unteren Hälfte Anzeigen über Eure Fahrzeuge und eine taktische Übersichtskarte. Die verschiedenen Einheiten, die ebenso wie das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive gezeigt werden, werden per Mausklick bewegt oder feuern auf ein Ziel. Je nach Fahrzeugtyp (z.B. Panzer, Jeep oder Haubitze) fahren die unterschiedlich Einheiten mh weit.



Dieses üble Machwerk läßt nicht nur spielerisch zu wünschen übrig. Schon die technische Seite dieser Katastro-

phe führt zu unkontrollierten Wutausbrüchen - die farbarme und schluderige Grafik läßt



tahren kann. Daß der Computergegner zudem mogelt, ist schlichtweg frech.

weit welche Einheit



Genre: Strategie Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

Grafik: 12% Sound: 14 % Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

C 64 nicht geplant

AMIGA 6%

LUNARIUM

Moonbase

aum eine Spielidee, die erfolgreich ist, ist vor Nachahmern sicher, Diesmal diente der Klassiker "Sim City" als Vorlage. Die Simulation "Moonbase" versetzt Euch auf die öde und leere Oberfläche des Mondes. Hier müßt Ihr, wie schon im Vorbild, eine blühende Stadt errichten. Natürlich erfordern die speziellen Verhältnisse auf dem Mond eine etwas andere Städteplanung als die Voraussetzungen auf der Erde. So ist es nicht damit getan, einfach ein Gebäude in den Mondstaub zu setzen. Ihr müßt für ausreichende Ener-

gieversorgung, per Solarzellen oder Atomreaktor sorgen, Kühlanlagen aufstellen, Gewächshäuser bauen, Forschungslabors einrichten und mittels Minenanlage nach Erzen schürfen. Leider kostet das Errichten neuer Gebäude und Anlagen einen Haufen Geld. Am Anfang wird Eure Station noch von der NASA finanziell unterstützt. Ziel ist es jedoch, durch den Verkauf von Erzen und Halbleitern sowie Hotels auf dem Mond selbst, genug Geld zu erwirtschaften. Kosmische Katastrophen sorgen zusätzlich für Aufregung. mh

Von der Benutzerführung via Fenster und Maus sowie den einzelnen Spieloptionen gleichen sich Moonbase und "Sim City" fast wie ein Ei dem anderen. Leider gibt es spielerisch einige kleine, aber wesentliche Abweichungen.

So fehlt z.B. das Eigenleben der Mondbewohner. Bei Sim lich. Außerdem ist der Schwie-City wuselten die "Sims" her-



um, bauten selbsttätig an ihrer Stadt herum und klagten über ihre Sorgen. Die Bewohner der Mondbasis verhalten sich erstaunlich passiv, entwickeln keine Eigeninitiative und klagen kaum - das drückt den Unterhaltungswert

von Moonbase ganz beträchtrigkeitsgrad sehr niedrig.

Genre: Simulation Hersteller: Merit, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 46%

Grafik: 44% Sound: 22 %

Schwierigkeit: leicht **ATARI ST**

nicht geplant

AMIGA

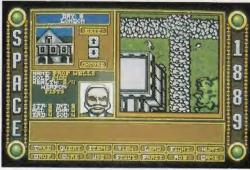
nicht geplant

C 64

nicht geplant



Links liegt der Obermotz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Auch Prof. Wells weiß keinen Rat: Space 1889 (MS-DOS/VGA)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

itus nat es tatsächlich ge- was größeres Raumschiff gelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszure Ben. Statt Autos und 3-D-Graf k domieren bei ihrer Neunett Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangiäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein et-

schafft, sich von dem aus- auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen. Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie.

Scrolling-Test-Rou-

tinen in der Amiga-

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rum-

Aufbruchphase, Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust gefliege auf den (grafisch nicht verspürt, sich länger damit zu

sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste

> Genre: Action Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA

32% Grafik: 47% Sound: 44 % Schwierigkeit: mittel

beschältigen. Action-Fans soll-

ten sich an "Turrican II" halten.

C 64 in Vorbereitung

GOD SAVE THE QUEEN

ir befinden uns im Jahr 1889. Königin Victoria herrscht streng und gerecht über das britische Empire. Große, hölzerne Äthersegler fliegen durch den Weltraum und verbinden die Planetenkolonien. In dieser verrückten Welt aus Gaslicht-Roman und Science-fiction spielt "Space 1889". Fünf Gefähr-ten machen sich auf den Weg, um das größte Geheimnis des Sonnensystems zu lösen. Jeder Eurer Charaktere kann einen von 40 unterschiedlichen Berufen ausüben und besitzt bis zu 24 Fertigkeiten, die sich im Laufe

des Abenteuers verbessern. Nachdem Ihr Eure Charaktere mit der passenden Ausrüstung ausgestattet habt. steuert Ihr die Gruppe aus der Vogelperspektive durch die Welt der Jahrhundertwende. Größere Entfernungen werden mit Zeppelinen. Schiffen oder Raumschiffen überwunden. Mit allen Personen, die in dem Spiel auftauchen, könnt Ihr ein Schwätzchen halten oder bei Nichtgefallen einen Kampf austragen. Raumschlachten werden unter Eurer Leitung auf einer großen taktischen Karte ausgetragen.

Das Szenario von Space 1889 ist ein Leckerbissen, die technische Ausführung eine mittelschwere Katastrophe. Die komplexen Regeln wurden in eine derart schlampige Benutzerfühumgesetzt, rung spätestens

beim ersten Kampf die Nerven zwar tolles Rollenspielsystem. mit dem Spieler durchgehen: Die unlogische und hektische



Ballerei entspricht nicht mehr dem heutigen Standard. Will man sich umfassend über seine Gruppe informieren, muß man sich erst durch eine wahre Menüflut arbeiten, die mehr verwirrt als aufklärt. Space 1889 ist ein

die Umsetzung auf den Computer ist nicht gelungen.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Paragon, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 39% Grafik: 35% Sound: 8%

Schwieriakeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64 nicht geplant



Traat auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein. steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

für eine Ausgabe!

bezahlen wollt!

1. Ihr bezahlt im Abonnement

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr

3. Ihr erhaltet Power Play

keinen Plennig extra!

noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch 💸

nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM

jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich

JAHRES-ANGEBO1

Das Abo inklusive Star-Killer-Puzzle! ...wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??? III



EINZELHEFT-BESTELLUNG



Telefonische Bestellung unter: (089)

fute Karten an der Perforalion heraustrennen



LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Poranoid 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucosfilms Loom 6, 90 15 Fußbaltspiele unter Beschull Supe. Barius, F 29, LHX Attack Chapper, Knüller von der Landonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Prajectyle, Railroad Tycoon, Splatter House Phontosy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, T00 neue Spiele-Knüller van der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradius 3, Wonderland, Flood MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr Tee\$ Obermanster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermanger im Test 1/91 Mankey Island im Test die besten Spiele des Johres, Super Famicom von Mintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle	Ausgaben POWER PLAY Nr	_für 6,50 DM pro Heft
Ich bestelle	Ausgaben POWER PLAY Nr	_ für 6,50 DM pro Heft

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzeloreis von 9.80 DM

Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr. 1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9.80 DM) Ich bestelle Ich bestelle Ausgaben Sanderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM)

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) Gesamtrechnungsbetrag



MITMACH-KARTE

DM

DM

DM

Eure Nachricht an die Redaktion...



Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

lie Zustellung erfolgt per i	rost frei Haus. Das Abannement verlängert sich automatisch um dann göltigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des digen.
lame, Varname	
traße, Hausnammer	
LZ, Wohnort	

Ja, Ich möchte Pawer Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Parto) für

ABONNEMENT

Telefon(Yorwahl) Datum, 1. Unterschrift ich bezahle jährlich halbjährlich _____ vierteljahrlich Diese Vereinbarung kunn ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Hour widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestütige die Kenntnis-nahme des Widerrufsrochts durch meine 2. Unterschrift. 01/AD 10 19

Die 60 Pf Briefmarke hier aufklebent

> Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Die 60 Pf Briefmarke

hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2.Unterschrift

EINZELHEFTE

Name, Vorsame

Straße Hausaummer

PLZ, Wahnort Telefon(Yorwohl)

Donney Unionschrift

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Antwortkarte

Power Play Redaktion

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Straffe Haustonesen

PLZ, Wohnort

Telefan/Yarwahi?



I as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben - ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

TOP TEN

- 1. Transworld
- 2. Sim Earth
- 3. MIG-29 Fulcrum
- 4. Loopz
- 5. Sim City
- 6. Maupiti Island
- 7. Antares
- 8. Battle Command
- 9. Geisha
- 10. Hard Drivin' II

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Bomico Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt.

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN E

B.I.T.S. Computer Club Computertyp: MS-DOS, Alari ST. Amiga C E4 Laistungen: monatliche Clubzeilschrift. Chubraun; PD-Sarvice. Spielurniers. Clubzabate bei Software u. Zubehör Schwerpunkte; Einsteigenhilfen; Tips & Tricks, Lösungen; Erfahrungsaustausch Mitgliedsbeitrag: monatlich

10 Mark Anschrift; B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr. 17 Postfach 21 02 65 1000 Berlin 21

Double Trouble

Computertyp:
Sega, Nintendo
Sega, Nintendo
Leistungen: 1x wöchsntlich
vior Stunden eine Hotline
Clübzeitung; siets neueste
Kalaloga von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um
Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag; jährlich
20 Mars
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendori &
Andreas Mettel
Börgerstr. 29
1000 Berlin 21

Galaxy-Computer-Club
Computertyp: C 84,
Nilotendo Game Boy
Lelatungen: Clubdids
(C 84), Clubezilschrist
(Gameboy), Flohmarki
Mitgliedsbetrag: DM 5,
Anachritt
Galaxy-Computer-Club
Mite Riak
Henningsdorter Str. 69
1008 Berlin 27

Berliner PD-Club
Computertyp:
alle Camputer
Leistungen: Clubzeilung,
Kleinaszeilgen, Kontakle,
PD-Servica, Hotine
Schwerpunkte;
PD-Servica, Hotine
Schwerpunkte;
Anschrift: Berliner PD-Club
clo-Jens Zaeda
Markgraftenst,
1000 Berlin 28

Fullshop
Computertyp: Sega
Leistungen: Tägliche Hotline; zweimonatliche Clubzei
lung: Preissysschreiben;
Spieleverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeltrag; jähnlich
15 Mark
Asschrift: Stelan Janzen
Weserst; 53
1000 Berlin 44

t.S.S. Computerclub Computertyp: Amiga. Schneider Leistungen: Infos. Hilfen, Tips. Mitgliedsbeitrag: keiner Anschriff; I.S.S. Computerclub PLK 023 248 C 1000 Berlin 65 Magic Soft Club Computertyp: C.64 Leistungen: Dreil Compulermagazine şährlich auf Diskette Anschrift: Magic Soft Club Sascha Leupold Gartenholz 80 2070 Ahrensburg

Softfun Computertyp: PC, Amiga, Alari ST Leistungen: Clubzeitschrift, Holtine, Tips. PC Bibliothak, Softwaratests Mitgliedsbeitrag: 55 Mark Anschrift: Mike Lütjens Artlenburger Landstr 24 2126 Adendorf

Ultra-Line
Computertyp: Amiga
Leistungen: aktuelle Spiele
und Anwender
Schwerpunkte: Clubzeitschrift auf Disk, Tests, Tips.
Konlaktecke, Infos
Mitgliedsbetrag: Keiner
Anschrift: Ultra-Line
PLK 035 108 D
2190 Cuxhaven 1

Red Riger GmbH
Computertyp: C 54
Leistungen: Tipe 8 Tricks.
Spieleitips, Clubdisis
Spieleitips, Clubdisis
Schwerpunkte: Ertahrungsaustausch, Spieleiprogramnierung, Demos erstellan
Mitgilledisbeltragi 5 Mark
wonalt.
Anschrift: Tigar GmbH
Andr Hölcki
Horstartlandstr. 10
200 Kr. Orfenseith
19 83714

Atari STE Club Germany Computertyp: Atari 1040 STE Leistungen: PC-Software-Bibliothok, Clubzeitschrift. Sammeleinkäule van Spie-1en, Source-Code-

Bibliothek, Hotline Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch. Hillen für Alari-STE-Anwender und Programmie rer Mitgliedsbeitrag: 5 Mark Anschrift: Alari STE Club Germany có Biörn Bernbom

PC-Club Norddeutschland

2250 Husum

Computertyp: PC
Leistungen: alle drei Monato Clubzeltung, Flohmarkt
für Hard- u. Software
Schwerpunkte: Hillestelfung für Anfänger u. Fortgeschrittene
Mitgliedsbeltrag: ab 10
Mark inkl. PD-Disk u. Zeitschritt
Ansehrift: PC-Club Norddeutschland
U. Franke
Krickweg 3
2400 Lübeck 14
Tet. 0451/ 30 66 81

128er-Club Uwe Schwesig

sig.
Computertyp; C 128: C 84
Leistungen: Tips und Tricks
zum Pregrämmleren des
C 128. unfangreicher PDDiskettenbestand aller
128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips dem
Flight-2; Hilfestellungen bei
Basic-Programmierung des
C 128
C 128
Mitgliedsbeitrag: keiner

Anschrift: Uwe Schwesig Dorfstr. 9a 2406 Stockelsdorf 04 51/49 33 06

Tele Club Deutschland Computertyp: Atai VCS: CBS Colecovision; MS Vectrey; Schmid TVG 2000 Hanimax HMG 2650 Leistunger: Fanzin: alle drei Mongle Interne Clubmeisterschaft: Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangmaheit und Modulo für alle Systeme

Mitgliedsbeitrag: keiner Anschrift: Tele Club Deutschland Ortsverband Achim c/o Volker Niemeyer Uesener Ring 30 2807 Achim

Die tragbare Spiethölle Computertyp: Game Boy Leistungen: Tips 8 Tricks Clubkarte, Zeitschrift, Spiele-News Mitgliedsbettrag: DM 2moosti. Anschrift: Die Iragbare Spiethölle Lutz Spendig Am Meldauerberg 122 2810 Verden Miler Teil 042211 83 716

Atari-Computer Team

Computertyp: Atari
Leistungen: läglich geöffneter Clübraum; mehrere,
den Clübraum; mehrere,
den Clübraum; mehrere,
den Clübraum; gebere,
Facshbibliothek; PDDisketten Bestand; vierteljährliches Cubmagazin
Schwerpunkte; Konfakte
unter Afair-Anwendern
Mitgliedabeltrag; Einrittsgebün? 20 Mark; monatilcher Beifrag 8 Mark
Anschrift: Afair ComputerTeam e.V
Posttach 1216
2822 Schwanewede

Amiga Softy Club Computertyp: Amiga 500 Leistungen: Tips und Tricks Mitgliadebeitrag: keiner Anschritt: Amiga Softy Club Florian Nuxoll Kringelkamp 2848 Vechta Computertyp: Atan ST Leistungen: monatl. ein Infoblati über Anwendungsund Spielprogramme; PD-Service

Schwerpunkte: alles um den Atari ST Mitgliedsbeitrag: mohattich 5 Mark Anschrift: iKS-Club

5 Mark Anschrift; IKS-Club Abt. Atari ST Suidbroekstr, 17B 2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.

Computertyp: Alle Computersystem
Leistungen; Preisvorteile
bei einigen Händlern; Programmiersprachenschulung: Anleitungs- und Informationsbiblietheit; Mällbox
Schwerpunkte: eher ernste
Computerarwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler,
Azubis etc. 2 Mark. alle anderen 4 Mark.
Anschnitt: Der Computer
Liob e-V.
Postlach 1104
4057 Neustadt

Advanced Atari Club Computertys: Atar Club-Leistungen: monati Clubzeitung, Malibox, PO-Versand, Fachbibliothek, Spieleltpis Mitgliedsbeitrag; 20 Mark jähnich Anschrift: Advanced Alari Club Elizumer Weg 18n 3212 Gronau

Blackboys Computertyp; C 84, MS-DOS Leistungen; monall, Clubzeiltung Mitgliedsbeitrag; 3 Mark monatikch Anachift: Blackboys PLK. 024281D 3253 Hess-Oldendorf

Skywar Computertyp: C 64 Leistungen: Immer ektuelle Spiele Mingliedsbeitrag: nicht genannt Anschrift: Skywar PLK 024 285 D 3235 Hess-Oldendorf 1

Amiga & Game Boy
Club
Computertyp: Amiga, Game Boy
Leistungen: Clubzelfung
mit kostenlosen Xleienanzelgen, PD-Disk (Amiga) im
Monal
Schwerpunkte: Erlahrungsausstausch, PD-Sottware,
Spielotips, preiswerte Hardy, Software u. Module für

Game Boy Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Game Boy) Anschrift: Amiga & Game Boy Club Postfach 10 22 11 3500 Kassel Kindercomputercjub KCO

Computertyp: C 64
Leistungen: Spieletests;
Wertbewerbe; zweimonatge Cubzolfschrift; 1x wocheellich eine Hotllina
Schwerpunkte; möglichst
viele Kinder aus der BRD
und EDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: 10 M aks
15 Jahre
Anschrift Kevin Ringels
Michael-Worfers-Weg 2
4550 M (Sladkel-Worfers-Weg 2

Kennwort: Kindercompu-

terclub

Mega Drive Fan Club HRW Computertyp: Mega Drive Leistungen: aktuelle Infos und Farlbfotos, Videoinfo: Tauschring Mittgledäbeltrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag) Anschrift: Mega Drive Fan

Club NRW Thomas Terwool Wiesenstr. 27 4190 Kleve 0 28 21/98 886

Y.S.M. Club

Voshalsfeld 63

4223 Voorde

Computertyp: Atari ST 1040, 0 64 Lelaitungen: monatlicha Clubzeilschrift. Basicprogrammierung. Hot-line Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Drucker-Tools, Grafik und Programmaustausch Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich Anschrift: T.S.M. Club

GCT Videospiel-Club Computertys; PC-Engine u. Megadrive Leistungen: Clubzeitschrist, großer Gebrauchtspielemarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT viedeospielversand Mitgliedsbeitreg: 24 Mark jahrt.

jährl.
Anschrift: GCT
Videospiele-Club
z Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Lords of Imagination Computertypen: fast alle Systeme Leistungen: Clubzeitschrift, Kontaktvermittung: Clubb-Kontaktvermittung: Clubb-

Kontaktvermittlung, Clubbblothek; Einführungskurse, Tips für Einsterger; Wettbewerbe; jährliches Clubtedfen Schwerpunkte; Alles ums Rollenspiel

Rollenspiel Mitgliedsbeitrag: 3 Mark Anschrift: Lords of Imagination Intern. Rollenspielclub Postfach 22 4777 Welver Hallo Club -Acurale!

Der Club
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen; Club-T-Shir,
Softwarekatelog mit Tests,
Kostenlose Club-Maillox.
Club-Nolfine, zweimonattlches Club-magnazin
Schwerpunkte: Bildung
von Fachbereichen, gegenseitige Hillesseitung.
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark
Jahresbeitrag Hillesseitung
Anschrift: Joysoft
Gabrielo Hartmann
Gottlesweg 157
5000 Köln

Nintendo-Abenteuer-Club-Köfn Konsolen: NES. Game Boy Leistungen: Lösungen und Tips zu Videospielen, Hot-

line Schwerpunkte: Lösungshiten selber erstellen Mitgliedsbeitrag: keiner Anschrift: Ninlendo-Abentauer-Club-Köhr do Hermann Latz Glücksburgstr. 22:24 5000 Köln 80 22:1/81 87 49

VGC Videogamblers Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo. Game Boy. Master System, Nes v. Lynx Leistungen: 6-8 Club Journals jährlich mit Info aus

Japan u. Amerika, Spieletests. Schwerpunkte; Insider-Infos u. Spieletests Mitgliedsbeffrag; ab 40

Anschrift: VGC-Videogamblers Andreas Khauf Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2

46



Hallo Clubfreunde, es wird wieder einmal Zeit für die große Gesamtübersicht sämtlicher Clubs meiner Clubdatei, nach Postleitzahlen sortiert. Mittlerweile ist sie so umfangreich, daß eine gewöhnliche Doppelseite schon nicht mehr ausreicht, sie alle aufzulisten.

Ich möchte meine Bitte an alle wiederholen, die einem Club schreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

- 1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
- 2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
- 3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
- 4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Euse Ull Pekro

Amiga Magic Computertyp: alle Amigas Leistungen: Anlängerhilten; Clubzeltung auf Diskette; PD-Software; elgene PD-Serie: Spieletip Anschrift: Amiga Magic c/o Marcel Kutin Mühlenstr. 43 5142 Ratheim

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er) Leistungen: aktuelle PD-Software, Clubzenschrift Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PD Mitaliedsbeitrag: keiner Anschrift: Alexander Car-Birkengangstr. 26 5190 Stolberg

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club Computertyp: Amiga Leistungen: Lösungen zu Adventures: Tips zu Strate-Mitgliedsbeitrag: keiner Anschritt: Thomas Kprlauf

Promising Dungeons Association

5200 Siegburg

Computertyp: MS-DOS-Leistungen: Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monati. Schwerpunkte:Computer-

Rollenspiele, Adventures u Simulationen, Tips u. Hilfen Mitgliedsbeitrag: 3 Mark

Anachrift: Promising Durigeons Assosiation z.Hd. Mark Fuchs Helfensteinstr. 19 5411 Eitelborn

Videospielclub Joystick Computertyp: Nintendo:

Sega Master System; Sega Mega Drive: PC-Engine Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; Hotparaden Schwerpunkte; nicht bekannt Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre Anschrift: Videospiel-Club Hauptstr. 8 5429 Reckenroth

Pac-Club Computertyp: Amiga, C 64

Tel. 0 61 20/72 94

Leistungen: Clubabzerchen, Clubiretten Schwerpunkte: Pac-Man Mitgliedsbeitrag: 1 Mark Anschrift: Pac-Club Dirk Reinanz Unterelsaff 19 5466 Neustadt Wied

PMS-Computerclub Computertyp: Amiga, C 64

PC, Game Boy Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kosteniose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscore-Ecke, Comic Schwerpunkte: Son Mitgliedsbeitrag: DM 8. teliabilet Anschrift: PMS Compu-P. Ziewer Im Kreuzenberg 8 5524 Malbergweich

The Amiga Bad Boys Computertyp: Amiga 500 Leistungen: Zeitschnft, Spiele, Einsteigerhillen, ostspiele, Kleinanzeigen Mitgliedsbeitrag: DM 7.-Anschrift: The Amiga Bad

Tel. 06563 / 26 47

Christian Hubo Mannasmannstr & 5632 Wermelskirchen 1 Tel 02191 / AD 188

COM

Computertyp; PC, Amigs 500, C 64 Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spieletausch, Weiterleiten von PD-Soft, Club

Mitgliedsbeitrag: DM 3,- alin 3 Monate Anschrift: CCM Andree Lindenblatt to der Biche 18 5760 Arnsberg I Tel. 02932 / 34 371

Copy Soft Comutertyp: C 64, C 128 Schwerpunkte: Spieleprogrammierung in Basic Mitgliedsbeirag: Keiner Anschrift: Copy Soft Am Kleehagen 61 5768 Winterberg

Wittener Computer

Computertyp: Amiga: C 64: C 128 Leistungen: Clubtreffen; Clubzeitung; Programmier gruppe; Sammelbestellungen, Kleinanzeigen Schwerpunkte: nicht bekanni

Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark: Erwachsene 4 Mark monatlich Anschrift; Wittener Computer Club Winshelmer Str. 60 5810 Wilten 5

Semak/Schnever Grafikteam Computertyp: Amiga 500,

1000, 2000 Leistungen: Clubzeitschrift, Hilparade, DPaint drei Grafixen gratis. Schwerpunkte: DPaint 3 Mitgliedsbeitrag; keiner Anschrift: Semak/Schever Grafikleam

Eysseneckstr. 49

6000 Frankfurt 1

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64; Amiga Leistungen: Fachbibliot hek: wochentlicher AGDS-

Schwerpunkte: Information und Hilfestellungen für Ein-Mitgliedbeitreg: einmalig

10Mark Anschrift: R. Schaarschmidt Dornbergerstr. 4 6050 Ottenbach/Main

Atlanta Computer Club Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000 Leistungen: Club-Disk, Ex-

perlenforum, Hard- u. Softwareelnkauf, PD-Ecke. Clubtreffen Schwerpunkte: Einstelgerhilfen, Sammeteinkauf Mitgliedsbeitrag: bis 3

Anschrift: Atlanta Compofer Club Michael Tischer Erich-Kästnerstr. 37 6073 Egelsbach

Computer 2000 Computertyp: MS-DOS, C

Leisen Infos, Tipa & Tricks der aktuellen Spiele Mitgliedsbeitrag: DM 3.oder OS 20,- monati. Anschrift: Lynxanier Lynxo-

Hans-Jörg Sebastian Siegfriedstr. 3 6384 Schmitten 3

Lynxanier Lynxclub

Computertyp: Lyax Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mallbox Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele Mitgliedsbeitrag: DM 3,oder ÓS 20.- monati. Anschrift: Lynxanier Lynxo-

Hans-Jörg Sebastian Siegfriedstr. 3 6384 Schmitten 3

Computertyp: C 64 Leistungen: PD-Software Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw. Mitgliedsbeitrag: keiner Anschrift: Mario Overdick Zur Marienau 4 6642 Melllach 1 Tel. 06864/ 17 79

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

Club 68000 Computertyp; C- A500; A1000; A2000 und Welterentwicklungen

Leistungen: jährlich weckseindes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Glubzeitung: den Kick-ED; Alien Legion; Slider) Schwerpunkte: Einkaufsge-

Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder

Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr Anschrift: Club 68000 Inh. St. Scholl Badgasse 22 6908 Wiesloch 06222/52658

Phoenix Computer Club Computertyp: Amiga; Atari

ST-CPC; C 64
Leistungen: eigene Computerzeitschrift für jedes
System alle 2 Monateix allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monatei: Spattezeitschrift alle 2 Monatei: Spattezeitschrift alle 2 Monatei: Spattezeitschrift alle 2 Monatei
(Zeitungen im Mitgleidsbeitragenthalten Schwerpunkte: Information zwischen Spielern und
Anwenders herstellen
Mitgleidsbeitrage; 5 Mark

monatlich Anschrift: Phoenix Computer Club Burgweg 3 7186 Billingsbach

Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga Leistungen: wöchentliches Clubtretten Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga Mitgliedsbeitrag: Schüler 3

Mark, Envachsene 10 Mark monatlich Anschrift: Amiga Club Eppingen Guido Ledermann Kapellanweg 13 7519 Eppingen Rohrbach

Computerclub "Leisure Suit Larry"

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2003, MS-DOS Lelatungeri. Lösungen, Clubzeitung, PD, Hodline Schwerpunkter: Sierra-Adventureis mit Sierra-Adventureis mit Sierra-Adventureis mit Sierra-Adventureis mit Sierra-Adventureis mit Sierra-Adventureis mit Sierra-Maschrift: Larry, the Club Tobias Billstein Kernerweg 10 7920 Heidenheim 5

Infinity Computerclub

Computertye: Amiga; MS-DOS; C 84; C 128 DOS; C 84; C 128 Leistunger; Monatliches Infoblat; Wattbewerbe; Schwerpunkte: Einstelgerhilfen; Wettbewerbe; Hardwarevergleich; Spileielips und Lösungen Mitgliedabeitrag; 5 Mark monatlich Anschrift; Infinity Computerclub Thomas Stepphuhn

Sechslindensteige 9

798 Pfullandorf

PDC Public Domain Club München

Club München
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeltung alle zwei Monate; Weitbewerbe; Programmierkurse; kostenlose Kleinanzeigen
Schwarpunkte: PDSchware

Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich Anschrift: PDC Pulic Domain Club München Lüderitzstr. 82 8000 München 81

Nintendo Club Computertyp: Nintendo, PC-Engine Leistungen: Glubzeitschrift Schwerpunkte: nicht be-

kannt Mitgliedsbeitrag: keiner Anschrift; Nintendo Club Herzog-Otto Str. 4 8200 Rosenheim

Amiga Dotty Club Computertyp: Amiga 500, Game Boy

Game Boy Leistungen: News, Spielelests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, High scores, Comic Mitgliedsbeitrag: 2 mark monstl. Anschrift: Amiga Dotty

Anschrift: Amiga Dotty Club Andi Wank Puricellistr, 14 8400 Regensburg Damocles Userclub Computertyp: Amiga Leistungen: Clubdisks;

Spieletests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte
und spielerische Computeranwendungsbereiche

und spellerische Comput ranwendungsbereiche Mitgliedsbeltrag: Keiner Anschrift: Damooles Userclub Jörg Rauh Bauerngässl 9 8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen,
Spiele programmierun,
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best play-

ers Christian Neusser Waldarichstr. B 8523 Baiersdorf

Off Videospielclub

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive Leistungen: monall, Videospielmagazin Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News Mitgliedsbeitrag: ist Im Magazinpreis enthalten Anschrift: Off Videospielc-

lub Uwe Kraft Peter-Schneider-Str. 6 8700 Würzburg Virus

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C-84 Leistungen: monati. Clubzoitung, Basicprogrammierung Schwerpunkte: Erlahrungsaustausch Mitglierbeitrag: 3 Mark monatlich Anschrift: Marcus Eller Hauptstr. 12

Computerclub Dillingen

8701 Allersheim

09336/503

Computertyp: Amiggs: C 84; Atari ST; MS-DOS Leistungen: Bix-errsichbar (Nr. 09718116) Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch Mitgliedsbeltrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich Anschritt: Computerclub Dillingen Paul-Zonetti-Str. 11 8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp; PC-Engine Lefstungen; vierteljährliche Clubzeilschrift Schwerpunkte; Insider-Infos Mitgliedsbeitrag; viertel-

jährlich 15 Mark Anschrift: PC-Engine Club No 1 Wofgang Schändle Postfach 322 838 Buchlos Amiga Club Österreich Compulertyp: Amiga

Cumputeryp: Anulos Leistungen: Clubmagazin, Łáglicha Hotline, billigere Hardwara, Workshops und Schollungen, Anlängerberatung, Tips und Tinds, VIP-Clubausweis mit wielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox Mitgliedsbeitrag; 120-Schilling im Jahr (bie 27 Jahre), ansonsten 350. Schilling and Angheritis Annige Club Cateronich

The Outrunners, Austrias Seus Group

Kirchengasse 27

A-1070 Wien

Computertyp: Sega Mega Drive, Master System Leistungen Glubzeitschrift. Hottine, Tips und Tricks. Problemhille, Verlosungen, Messobesuche Mitgliedsbeitrag: 7? Mark. bzw. 200 Schiffling Anschrift: The Out Runners

Postfach 10 A-1098 Wien Hotline (jeden Donnerstag, 20-22-30h); AJ0222/34-06-97

The New Alex Kidds Computertyp: Sega Mega Drive

Leistungen: viertellährt.
Club-Fanzine, wöchen!!
Hottline, 3-4x, jährt. Gowinnsplete, Tips & Trocks
Mitgliedsbetrag: jährtlich
43,-DM/ 43 sFrf 300 oS
Anschrift: N. A.K.S. The
New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Winn

The Guys of Kreativ Computertyp: C 64

Leistungen: Clubzeituung, Highscore-Ecke, kleinere Hardwarebausätze haltojährliche Clubdisk, Hodine Mitgliedsbeitrag; kelner Anschrift: Hannes Moser Achenseest: 54 A-6200 Janbach 0043/5244/28184

Lynx-Club Computertyp: Lynx Leistungen: Mailooxbrett. Treffen, Tips & Tricks Pool(alle 2 Monate), Zeit-

Mitgliedsbeitrag; 3 Mark bzw. 20 Schilling monath Anschrift; Christain Lenikus Weidenweg 18

A-4820 Bad Ischi oder Hans-Jörg Sebastien Siegfriedstr 3 6384 Schmitten 3 Österreich: Internal, Lynx-Club Christian Lenikus Weidenweg 18 A-4820 Bad Ischi Blue Danube ATARI Club

Computertyp: Alari
STZKLIXE und VCS 2600
Leistungen: viertaljährliche
Clubzoitung
Schwerpunkte: EinsteigerHilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich
300 6S
Anschrift: Blue Danube
Alari Club
Dieter Künig
Jasztir 6
A-8842 St. Lorenzen
0 38 84/35 45

Swias Lynx Into-Club Computertyp: Alerl Lynx Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, Highscores, Tips, Tests Mitgliedsbeitrag: 9Fr 12,jähri Anaschritt; Swiss Lynx Info-

Club c/o Eugene Rodel Saengeliweg 45 CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland

Computertyp: Atari ST/TT Lelatungen: Workshops, Verkaul von Hard- u. Software, zweimonatl. Treffs, Kunse Schwerpunkte: Erfahrung saustausch. Hilfen für An-

Mitgliedsbeitrag: 24, Franken jant. Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland Posifach 59 CH-8096 Greifensee

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega
Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Club-zeitschaft, Clubterfon
Mitgliedbeitrag: Keiner;
Mitgliedbeitrag keiner;
Mitgliedbeitrag keiner
Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club

Martin Brändle Grönaustr. 2 CH-9204 Andwil

Star Bit Club

Computertyp: C 64, C 128
Lefsturigen: monatl. Diskmag mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Dankejbide.
Rollenspielenews, Jurip in
Runs, Shoot'e Ups
Mitgliedsbeitregs: 60
Mark/Guiden jährt.
Anschrift: Star Bit Int,
Kannwort-Victory
De Wiekan 86
NL-6581 DH Maldan
Holline zu Spielen:
NL-080-58 21 85





DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR



DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BONLICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Schriftliche Anfragen nur egen Rückporto.



BONACO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Tel.: 061 07/62067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



Ohne Alibi

Da ich seit kurzem auch Besitzer eines Mega Drive bin, hoffe ich, daß sich der Videospieleteil noch weiter vergrößert. Ich glaube auch, daß sich die Konsolen in Deutschland jetzt langsam durchsetzen werden. Allein der Preis spricht ja für sich. Warum soll man 800 Mark für einen Amiga 500 zum Spielen ausgeben, wenn man für 500 Mark ein Mega Drive mit besserer Leistung bekommt?

Das einzige Problem, das ich dabei sehe, ist wahr-scheinlich die Überredung der Eltern, dem Sohn oder der Tochter solch eine Konsole anstelle eines Computers zu kaufen. Wenn man einen Computer will, kann man halt immer noch vorheuchein, man habe interesse an der Programmierung, und der Umgang mit Computern sei wichtig für den Beruf. Ob man dann später nur dran spielt oder tatsächlich was Vernünftiges" macht, ist natürlich die zweite Frage. Eine Videospielkonsole bietet diese Alibitunktion leider nicht und ist somit den Eltern schwerer aus dem Kreuz zu leiern. Aber alle, die ihren Spieltrieb selbst finanzieren. werden wohl eher zur Konsole greifen.

Zum Sega Mega Drive habe ich auch eine Frage. In Ausgabe 12/90 habe ich den Test über das fantastische Spiel Wing Commander für den PC gelesen. Da dieses Spiel aus dem vollen schöpft, was die Hardwareanforderungen angeht, frage ich mich, ob ein solches Spiel als Umsetzung

fürs Mega Drive möglich ist? Was meint Ihr dazu, darf ich hoffen oder nicht?

Albert Sickicht, Bonn

Wing Commander ist nicht fürs Mega Drive geplant. Technisch wäre die Konsole bei diesem Programm auch etwas überfordert, da dessen Umfang alle momentan üblichen Modulgrenzen sprengt. hi

Space-Quest-Fieber

Bereits sehr früh im Jahr 1930 begannen die Gerüchte, die "Two Guys from Andromeda" wären dabei, einen neuen intergalaktischen Leckerbissen auszubrüten. Spätestens im August begann mit POWER PLAY 9/90 und der vielverspechenden Ankündigung, im nächsten Heft eventuell schon über Space Quest IV zu berichten, ein neues Space-Fieber.

Jedes Mitglied der Fangemeinde, sowelt es nicht schon zu den Eingeweihten gehörte, erwarb schnell noch "Space Quest III", um vor Erscheinen der nächsten Folge up to date zu sein. Nach eingehendem Studium von PO-WER PLAY 10/90 bemerkte man aber schmerzlich, daß irgendetwas fehlte. Da jedoch die Nachricht eintraf, die neuesten Sierra-Adventures würden auch in Deutsch zu haben sein und außerdem statt der bisherigen altbekannten Umblättertechnik feinstes Scrolling bieten. verflog die aufkommende Enttäuschung schnell. Man harrte, treu dem Gedanken "Gut Ding will Weile haben" dem. was da kommen mochte.

Die Spannung stieg abermals, als im Oktober die ersten Skizzen "zum brandhei-Ben Adventure Space Quest (Zitat POWER PLAY 11/90) dem staunenden Publikum präsentiert wurden. Weihnachts-Budget wurde neu kalkuliert und der voraussichtliche Kaufpreis reserviert. Einige kühle Rechner inserierten bereits optimistisch, die Verzögerung bis zum Druck ihrer Anzeige einplanend, unter der Rubrik "POWER-PLAY-Contact".

Anzeige

Lieber Spiel-Experte.

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug

aus unserem gesamten Spiele-Sortimentwir haben immer allen, was am Markt ist

The Best.

(also auch alle lieferbaren il Die Neuhelten bekommen w Und Sie natüelich auch + wenn Sie diese neuen Spiel	iteren:	Spield als E	rste.
Amiga 500 Erweiterung auf Die gute Soundblaster Card			119 399
O O O STARS	0 0	0	
O 9 Lives	73	73	
O Duck Tales # 43	73	73	73
O Flight of Introder 8	95	95	95
O Genghis Khan #	89		89
Moonbase #			108
O Operation ComBat	6.5		
O Rise of Dragon (1M)	97		97
O Ultimate Ride	65	65	
O Warloods (1M) #	73		81
O Zarathustra	73	73	

Disketten only: 64 AM ST PC # = auch nuf PC 3.5" zu haben (angeben) 1M = nur Amiga mit Speichererweiterung

Aces of Great War #	81	81	9
ADS Adv. Destroy. Sim #	65	65	6
Alcatraz Assault #	68	68	7
Antares	69	69	
Badlands Pese	65	65	

Billy the Kid#		63	63	73
Blue Max War Ace #		77	77	89
Celica GT4 Ralley		65	65	
Charryn Kryn (1M) #	65	73	B1	77
Chips Challenge #		65	65	77
Cougar Force #		49	49	69
Course Agure (1M) #	65	77	81	77
Crowp #	38	6E	61	72
Craise for Corps		65	65	77
Demons Gate		69	69	81
Enchanted Land		73	55	
Epic Goldmaner 3D #		68	68	81
Extle	39	73	73	
Eye of Beholder (1M)	4	97		97
FS A.T.P. Boeing #				99
Gates of Dawn		73	73	81
Gazzas Soccer 2 #	41	73	73	73
Industrial Rebound #		57	57	65
Jahangir Khan Squash	ji .	69	69	69
Joe the Monkey #		81	81	81
Jupiters Musterdrive		73	57	
Kicker		73	73	73
Knights of Sky #		85	85	105
Lemmings #		73	73	73
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
M1 Tank Platoon #		81	81	81
MegaLoMania		78	78	
Metal Masters #		63	63	63
Midwinter 2 Flames #		81	81	85
Mig-29 Pulcram #		89	89	89
M. U. D. Sports #		73	73	81
Mystical #		68	68	-68
Nam 1965-1975 #		73	73	89
Narc #	39	61	61	69

Nightshift #	41	57	57	57
Nobungas Ambition		85		85
Pang #	45	68	68	68
Panga Kickboxing a		81	81	81
PGA Tour Golf #		73	73	73
Powermonger #		81	81	81
Project Prometheus #		80	80	80
Railroad Tycoon #		97	97	99
Reach for the Sky #		85	85	85
Red Phoepix #		85	85	85
Ret. of Medisa (RM2)	45	73	73	
Rubicon	43	73	73	
Sagarai #		81	81	81
Sect. Monkey Isl. dt.		81	81	97
Secret Silver Blades #	65	81		73
Secret Weapon of Lufts	W.	85	85	85
Shadow Sorcerer (1M)		85	85	85
Shanghai 2#				85
Silent Service 2#		81		92
SimEarth#		99	99	99
Spirit of Excalibur #		81	18	97
Stromball #		73	73	73
Team Yankee #		77	77	93
Technopolis #		73	73	73
The Enemy Within		73	73	
The Walker		73	73	
Track Soit F.M. 2 #	41	73	73	73
Turrican 2 Final Fight	41	65	65	
Ultima 6 #	73	86	86	85
Wing Commander VG.	A.F	85	85	85
Wolfpack #		85	73	85
Wonderland (1M)		77	77	95
Wrath of Demons #	43	73	73	73



Ja, sicher !

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen konnten: Forderp Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unsere Spielen für Ihren Computer-Typ an

Spielen für linen Computer-Typ an (64er, Amiga, Atari ST oder PersComp): Ihre personliche FUNTASTIC-Liste kommi alte 2 Monate brandneu - absolut gratis | Elnige Titel in dieser-Anzeige sind angektindigt für die nächsten Wochendiesen neuesten Sviele sofilen Sie-

jett sofort reservierenAusbieferung auch Beszell-Datum.
Det uns kommt diglich neue Wure und
alle Spiele, die bei anderen Verseudern
angeboren werden, gibt 's bei uns auch:
Meissens billiger - oft auch schneller!
Bestellungseingung + 1 w Versanding
(Fälts ab Lager 4er-fa jettumers und

(Falls ab Lager verfügbar).
Preisänderungen (+/-), Irrtumers und
Teillieferungen sind immer vorbehalten.
Wir Befern ausschließlich
(bitte keine Schecks oder Überweisungen)

(bite keine Schecks oder Oberweisingen per Post / per Nachnalime (+ DM 8.-) und gerne auch sehr preliswert ins Anslam (A / CH / FL / Benelux u.a.) (minus 14% dts.Steuer, plan 16.- Versd.)

(Ex-DDR bitte nur per Bar-Voraus-Kasse)

FUNTASTIC ComputerWare. 100%.

Die Auswahl komplettalle Preise o.k. -Und der Service super. Wo gibt 's mehr ? Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie. Bestellungen sind jederzeit müglich. Auftragsannahme täglich live von 10-12-30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon-Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Spiele - und nix anderes! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 (kein Laden) D - 8000 München 5 Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138



Doch kaum war die Festplatte geräumt und auch sonst alles vorbereitet, verstummten die prophetischen Nachrichten, Sowohi im Dezember- als auch im Januarheft herrschte eisiges Schweigen. Sollten die Programmierer erkrankt sein, ein Schicksal, das bereits die Entstehung der "Secret Weapons of the German Luftwaffe" behindert, sofern man entsprechenden Gerüchten glauben darf, oder sollten die Two Guys" etwa zurück nach Andromeda gereist sein und ihre Anhänger enttäuscht haben?

Martin Berthold, Mutterstadt

Space-Quest-Drama

tch habe seit Eurer letzten Ausgabe ein schweres seelisches Problem, welches zum großen Teil von Euch verursacht wurde. Ich möchte dazu erklären, daß ich wohl größter Fan der Space-Quest-Saga von Sierra in unserem Lande bin. Ihr hattet in Ausgabe 11/90 für den nächsten Monat einige Infos über das neue Space Quest IV angekündigt. In der folgenden Zeit mußte ich mit Mutter, Schule und Freundin brechen, da ich vor meinem Kiosk ein Zelt aufschlug und dort campierte, um auch ja das erste Exemplar Eures Magazins in die Hände zu bekommen. Das nahm man mir wohl übel. Ihr könnt Euch nun meine Enttäuschung vorstellen, die mich befiel, als ich von der Welt verlassen nun auch ohne Space-Quest-Bericht dastand. Ihr hattet nicht einmal eine Entschuldigung für den fehlenden Space-Quest-Artikel für uns Leidende übrig, das ist nicht fair! Seitdem bin ich dem Suizid nahe; jeder weitere Monat vergeht ohne ein Wort über Space Quest IV. Nun lese ich gründlich, wie es meine Art ist, Euer Magazin und stoße auf einen Händler, der Space Quest IV führt. Jetzt stürzt mein Weltbild ein. Seld Ihr nun das aktuellste Magazin oder nicht? Habt Ihr gar etwas gegen uns Adventure-Freaks?

Alexander Grieß, Berlin

Denkt Euch nichts: Wir warten auch verzweifelt auf Space Quest IV. Daß die "Two Guys" so spät dran sind, liegt daran, daß sich der arme Marc Crowe eine Menengitis (Hirnhautentzündung) einfing und für viele Wochen ausfiel — ich schätze, das erklärt einiges. Wir haben mit den beiden auf der CES in Las Vegas gesprochen (mehr davon gab's in der letzten PO-WER PLAY); das Spiel sollte jetzt wirklich jeden Moment fertig sein.

Müll

Die Komplettlösung von
Monkey Island" jetzt schon
zu zeigen, finde ich nicht gut,
da das Spiel noch nicht einmal für alle Computer erschienen Ist. Ich weiß, daß
ich nicht der erste bin, der
sich beschwert. Und Eure
Antwort habe ich auch des
öfteren in der POWER PLAY
gelesen. Als Abonnent muß
ich mich fragen, ob ich das
Hett weiterhin nehme. Meine
POWER PLAY 02/90 liegt
jetzt irgendwo auf dem Müllberg.

Andreas Bern, Neckartenzlingen

Starke Versuchung

Seit einiger Zeit wird ja die Frage aufgeworfen, ob man Komplettlösungen o.ä. zu Spielen so früh wie möglich bringen sollte oder nicht. Ich nahm diese Diskussion eigentlich nicht richtig ernst, so nach dem Motto: "Selber schuld, wer reinschaut." Doch jetzt betrifft mich dieser Sachverhalt selbst und ich muß meine Meinung erheblich ändern. Als ich heute nämlich die neue POWER PLAY erhielt, konnte ich nicht glauben, daß Ihr schon eine Komplettlösung zu



Monkey Islands veröffentlicht, Ich halte das für sehr, sehr unfair und unverantwortlich. Warum? Das will ich Fuch erklären.

Es ist klar, daß die PC-Versionen schon seit längerem erhältlich sind, wer sogar das Glück hatte, einen Grauimport zu ergattern, konnte schon Ende November auf seinem PC die Südsee unsicher machen. Die Amiga-Version gibt es aber erst seit Ende Januar! Auch ist bekannt, daß es wohl mehr Amiga-Käufer geben wird als Käufer der MS-DOS-Version, (PCs sind nun mal in Deutschland nicht so verbreitet wie Amigas.) Und wie Sie wissen, ist ein Adventure nur so viel wert, wie man selber davon gelöst hat. Volker Weitz sollte dies wohl wissen. Kurz gesagt: Die Mehrheit der Lucasfilm-Fans warten auf die "Affeninsel", um sie voll Begeisterung selbst zu lösen. Doch nun taucht bereits die Komplettlösung auf. Ich weiß, daß die Versuchung, die Lösung zu lesen, enorm groß ist (bitte nicht lachen, ich habe diese drei Seiten verbrannt, weil Ich mir meinen Spaß nicht verderben lassen will!). Einige wenige Standhafte werden es wohl trotzdem schaffen, nicht zu spicken. Dennoch ist die Gefahr, entscheidende Knackpunkte von "netten" Freunden verraten zu bekommen. weiterhin unkalkulierbar hoch. Wenn jetzt aber jemand der Versuchung nicht widerstehen konnte oder auf sonstigen Umwegen die Lösung erfuhr, wird er sich das Programm nicht kaufen, denn er weiß ja schon alles.

Ich kann ja verstehen, daß Eure Zeitschrift im Wettbewerb mit der Konkurrenz um die schnellsten Cheats, Tips und Lösungen steht. Trotzdem hättet Ihr meine Überlegungen in Erwägung ziehen sollen und meiner Meinung nach bis zur Ausgabe 3/91 mit der Lösung warten sollen. Denn wenn der Lucasfilm-Fan das Adventure Ende Januar erhält, könnte er es schon vor dem Erscheinen der 3/91 gelöst haben. Ich fordere einen angemessenen Zeitraum zwischen dem endgültigen Erscheinen ei-

Noch grinst er hämisch: der Sekretär von Kevln Gröschl



Computer-Fachversand Postfach 1308, 4054 Nettetal 1

(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

TITEL	AMIGA	MS-DOS
A10 Tankleller	81,50	81,50
B.A.T.	79,50	-
Bane of Cosmic Forge	89,50	89,50
Bartlechess 2	62.50	74,50
Battletech II	DE. PU	86,50
		86.50
Blue Max	FO FO.	00.00
Car VUP	68.50	
Chaos strikes back	62,50	-
Chase HO 2 (d)	62.50	
Dark Spyre		79.50
Dragon Wars (d)	67,50	69.50
Duck Tales	68,50	68.50
Elvira	79.50	97.50 84.50
F-19 Stealthfighter	72.50	R4 50
Gheisa	68.50	79.50
Great Courts 2	68,50	. 0.00
		no co
Heroes Quest 1	89.50	89,50
Indianapolis 500	67.50	67,50
Indy Jones Adventure	67,50	69.50
Kick Offill (Fin. W.)	39,50	
Kings Quest 4	89.50	89,50
Klax	49.50	59.50
Knights of Sky		99.50
Lemmings	64,50	64,50
	04,30	94.50
Links		94,50
Lost Patrol	61,50	69.50
M,U,D,S.	67,50	74,50
MIG 29 FULCRUM	69.50	89,50
Monkey Island	79,50	79,50
Moonbase		79.50
Narc	62.50	
Operation Stealth	63,50	73,50
Pirates1	62.50	62.50
	56.50	02.30
PopUp		40.60
Populous	87,50	67,50
Powermonger	67,50	79,50
Railroad Tycoon		89,50
Rainbow Islanda	58.50	
Red Baron		92,50
Rise of Dragon		92,50
Savage Empire		79,50
Second Front	74,50	74,50
Shanghai 2	1-100	84,50
	00.50	04,50
Silent Service 2	89.50	89.50 69.50
Sim City	69.50	69.50
Sim Earth	99,50	99,50
Space Quest 3	89.50	89.50
Spindizzy Worlds	52.50	
Team Suzuki	84.50	
Their finest Hour	69.50	69.50
	52,50	00.00
Total Recall	70.50	72.50
Ultima 5	72.50	
Warlords	68.50	58,50
Wing Comm. (dt. A)		94,50
Wings	74.50	
Woll Pack	79.50	89,50
	72.50	89,50
Wonderland 1 MR		00,00
Wonderland 1 MB	59.50	
X-Copy - Hardware	59.50	57.50
X-Copy - Hardware Zak McKracken (d)	59.50 67.50	67,50
X-Copy - Hardware	59.50 67.50 64.50 68.50	67,50 68.50

_	lekt. Bootselektor, ohne	Löten 59.50	
	ick-Umschalter, inkl. Kick		
	5" Amion Drive, extern, B		
5	25"-Laufwerk, extern, Bu 12 KB Ramerw., Amiga 5	s 279.50	
n	iii Uhr	129.50	
	lause (HiRestopi.)		
	ir alle Computer sb:	89,50	
	oundblaster, Soundkarte dLib-Soundkarte.	349,00	
	nki. Composer	267,50	

AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Teels (AmigaFOX, A.R.P. Wb 1.3 etc.) das Ideale Paket für Einsteiger und Profis! 10 Disketten MF20D, randvell DM 39,50 (Angebotinkt Porlo und Verpackung!)

Einige Programme sind noch nicht fielerbart Diessist nur ein Auszug aus meinem Angebodt 42-5td. Bestellannahmer (Anrufbeathworter) Frankesten Rückumschlag für Preis-Into schicken (System rücht vergessent) Irrümer und Preisanderungen vorteihabten NIV-Versand hilland +7. Ausstand VK + 10.

Tel: (02153) 3736



THE BEST OF SHOPPING FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner Grazer Str. 34 7000 Stuttgart-Feuerbach TEL. 0711/856 8534 - 85 03 25 VERSAND + LADEN

WICHTIGE MITTEILUNG!!!
Bei uns werden die Preise nicht geschätzt sondem knallhart kelkuliert. Deshalb schenken uns mehr als 5000 Kunden Ihr Vertrauen.

## A 17 Total Afford ## A 18 Total Afford	Vert	rauen.	
## Advantage ## Ad	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
Asthon Williams 6.1 - 1			79.95
## Services ## Se	April Warre	59.95	59.95
## Services ## Se	Appreciates B A T	96.95 89.95	96.80 79.96
Cons. March Cons. 1	Bad Lands	54.95	54.95
Cons. March Cons. 1	flig Rusiness	58.95	54 95
Cons. March Cons. 1	Bury the Kid Bury Books (mrs.)	59.50 94.50	
Cons. March Cons. 1	Bundeliga Manager	54.05	51.05
Cons. March Cons. 1		10:16	10 95
Cons. March Cons. 1	Certino	59.85	59.95
Cons. March Cons. 1	Chaos Strains Bacs 1	64 95	54.55
Cons. March Cons. 1	Coroners Beguves "	89.55	69.66
Cons. March Cons. 1	Consuers of Camerox *	89-95 46-86	69.90 65.96
Cons. March Cons. 1	Crown	57.96	57.95
Core. 1000. 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	German Mex. Dex		84.65
# 16 Epon Man, Daw # 16 Epon Man	Over Standonples	72;50 51.55	77.90 42.95
# 16 Epon Man, Daw # 16 Epon Man	Diagonhani Diagona of Elema	73.99	73.00
# 16 Epon Man, Daw # 16 Epon Man	Emyn Hughes Soccer	56-95	UI 59.95
Section Sect	Enemirate	92.95 59.95	65.60
Section Sect	E-16 Farcon Man, Dies E-19 Fanare Funda	54 95 74 85	54.69
Section Sect	F 29 Reseasor	59.95	50 05
Section Sect	Federation Quest 8.5.6	69.95 64.65	0496
Section Sect	Fliriston Corel.	64.95	0 61.95
Section Sect	Classetic Empire	03.56	Ø 99
Section Sect	CONT.	84.96	S0 95 64.85
Section Sect	Good of the Agrees Great Course b	64.95	5 51 55
Section Sect	Gunship	50.96	50.10
Section Sect	Interests:	87 95 89 95	79.90
Section Control Cont	Imperum Institution 600	67 95 09 95	E7.65
Section Sect	Irwesi	59 96	59.95
Section Sect	Rich Oil is	58 98	53.95
Section Sect	Kings Quest Fr.* Knobts of Lebend	24 95	T 74 85
Simples of the Berkell II	Legend of Faerghal	69.95	C3 99.90*
Simples of the Berkell II	Feature and Fault III.	82.98	III 50.05
Simples of the Berkell II	Lettra	50.98	50-35
Simples of the Berkell II	Light Corndor	16.55	A 36.95
Simples of the Berkell II	LOGO Lorge or Donor	54.95	(C)
Simplew of the Berkel II	Loss Passel	58.95	OC 58.95
Simplew of the Berkel II	M 1 Tank Platon	74.95	71 95
Simplew of the Berkel II	MRG 29 Fotorum Maceth Intered	82.95 84.96	> 12.95
Simplew of the Berkel II	Mean Streets		W 64.95
Simples of the Berkell II	Wongth Resistance	59.95	20,10
Simples of the Berkell II	Monkey Island M tr D 5	68.95	W 30.00
Simples of the Berkell II	Manheni	62.95	- 88.89
Simples of the Berkell II	Night Shirt	58.95	50.95
Simples of the Berkell II	Nog Hemo	59.95	62.95
Simples of the Berkell II	Dt the Road	60.25	99.95
Simple of the Beefel II	Paradroid	64.95	\$ 61.95
Simple of the Beefel II	Propies Postavo	62.95	\$ 68.95
Simples of the Berkell II	PoliceQuest 8 *	07.05	Z 60 70
Simples of the Berkell II	Power Morgan	74.98	74 95
Simples of the Berkell II	Puritya Saga Puritya	69.95	F 222
Simples of the Berkell II	RA	54.95	54.95
Simples of the Berkell II	Roses of Rohan	62.95	9 50 50
Simples of the Berkell II	Robocop II	56.05	50.95
Simple of the Beefel II	S.T Li N. Punner	59 95	DE 50.95
Simple of the Beefel II	Sarri Dragon Sacon	54,95	5 24.99
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Swarps for the King	64,96	80 66
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Shorman M 4	60 95	60.95
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Spectial a	84.96	70 95 64 95
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Specially Works	50 05	60 75
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Super Off Road Recor	54.95	64.95
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	INT	15,10	60.90
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Team Super	59.95 77.95	59 95
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	They fored Nour	74.95	74.96
Uther's Skipter 69-505 60-505 1340 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Tom & Ste Ghost	09.95	69.95
Ultric Stripe 69 50 60 55 1244 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Total Regali Toyota Celica	62.95	62.95 50.64
Ultric Stripe 69 50 60 55 1244 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Tournament Got	64.95	54.95
Ultric Stripe 69 50 60 55 1244 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Tuesde	64 95	59.93
Ultric Stripe 69 50 60 55 1244 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Ty Soors Busyather	54.95 74.95	54.95
While Writed, Workers, BM, Bb, Whitey-Bo AP, Death BB, Sp	Mana V	74 95	79.95
While Writed, Workers, BM, Bb, Whitey-Bo AP, Death BB, Sp	1949 h	72.95	69.95 68.95
While Writed, Workers, BM, Bb, Whitey-Bo AP, Death BB, Sp	Venus the Figure	51.95	51 85
World Boring Manager 54 95 54 95 65 95 65 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Will West Word	B4 16	44.40
	Worlpain Worlpain	77,95	64-95 69-95
	World Boring Manager	54.95	54,05
	Zak Mortracken	69 16	66 56
Spectromyrerung I & 600 79.00 Size - Accurateschiler	Spectarewearing LA	500	79.50

hr - Actus abscription by Dires 3.5 services 192.00 pp. Dires 3.5 services 199.00 pp. Mil red Harovere 199.05

iten Sie ein Spiet wünschen, welches nicht auflährt ist. rufen Sie uns an: TEE, 0711/856-8534 Left-habingungen Leftrung ger Altroat 1955 Frachtschle DAS -- ISAA-PCICSI ome aufragen nes Spiels und dem Abdruck der Komplettlösung durch die POWER PLAY.

Stefan Wilkofer, Schönach

Jetzt stürzt Ihr mich aber in einen argen Gewissenskonflikt. Natürlich liegt es uns fern, Euch den Spaß an einem Spiel zu verderben; trotzdem wollen wir immer so aktuell wie möglich sein. Man sollte nicht die MS-DOS-Spieler vernachlässigen, die wie von Dir erwähnt schon seit längerem an dem Adventure sitzen konnten. Wenn wir bei jedem Spiel mit den Tips warten würden, bis jede Version erschienen ist, wäre das einem großen Teil von Euch sicher nicht recht. Die Power-Tips sind ein Serviceangebot, das Ihr nutzen könnt oder nicht. Ich selber schaue mir Komplettlösungen erst an. wenn mich der Troll zum hundertsten Mal gebissen hat und kein anderer Ausweg mehr in Sicht ist. Ansonsten gilt die Devise: die Abenteurerzähne zusammenbeißen und heldenhaft weiterblättern.

Men at Work

Wie ich auf meiner Mitmachkarte vermerkt hatte, fände ich es ganz toll, wenn Ihr mal einen großen POWER-PLAY-Arbeitsbericht machen würdet. Denn es ist doch für die Leser bestimmt sehr interessant, zu erfahren, wie Ihr arbeitet. Hat jeder zu Hause einen Computer oder sind die Geräte in Eurem Büro?

Cem Ulukut, Gauting

Einen humoristischen Einblick in den Redaktionsalltag gewährte unser "Fotoroman" in der letzten Ausgabe. Ich befürchte, daß sich eine sachliche Reportage über unser tägliches Schaffen etwas langweilig lesen würde. Zu Deiner Frage: Wir haben einen speziellen Testraum, in dem alle gängigen Computer- und Videospielsysteme aufgebaut sind. Alle Redakteure haben außerdem recht umfangreiche Hardwaregeräteparks in ihren Privatresidenzen aufgetürmt. hl

Mega USA

In der Ausgabe 10/90 hat mich der Artikel über das Sega Mega Drive brennend interessiert. Hier in den Staaten wird dieses System Genesis genannt und ist ziemlich beliebt. Dafür gibt es zwei Gründe: Es kostet in den USA nur 199 Dollar (entspricht etwa 300 Mark), also 200 Mark weniger als in Deutschland, und man kann sehr viele Spiele ausleihen. Auch kann man das Mega Drive und Zubehör für 5 Dollar, ein extra Joypad für einen und die Spiele für je 2 Dollar bis zu 30 Stunden ausleihen.

Oliver Schulz, USA-Thornton

Verknüpfungsproblem

In letzter Zeit berichtet Ihr immer häufiger über Spiele für MS-DOS-PCs, die man über Kabel mit zwei oder mehr Rechnern spielen kann (z.B. "Powermonger" und "F-16 Falcon"}. Nun stellt sich für mich die Frage, welche Hardwarekonfiguration für den Betrieb dieser Spiele notwendig ist. Ist ein regelrechtes Netzwerk erforderlich? Kann ich einfach ein Kabel ohne irgendein Zwischenstück kaufen und damit meine Computer verbinden? Wenn ja, welche Ports sind "zuständig"?

Guido Krain Bochum

Ein Netzwerk ist nicht nötig, um zwei Computer miteinander zu verküpfen. Es reicht völlig aus, im Fachhandel ein Null-Modemkabel zu kaufen und an den seriellen Port anzuschlie-Ben. mh

Im Sog von Analog

Sicher geht es mir oder meinen Amiga-Kollegen nicht als einzige so: Man dreht einige Runden mit seinem Flugsimulator oder Autorennspiel, muß ein hartes Ausweichmanöver einlegen... Batsch, schon stürzt man nicht nur mit seiner Maus über die Tischkante, sondern hat mit seiner Flieger oder Flitzer nur allzuoft auch das Zeitliche gesegnet.

Mit digitalen Joysticks verliert jede Simulation (z.B. "Indianapolis 500") das realistische Element. Man beneidet da die PC-Besitzer, die die Anschlußmöglichkeit eines analogen Joysticks haben. Da der Amiga ja schon über ein analoges Steuergerät, nämlich die Maus verfüct. dürfte der Anschluß ei-

In der heutigen Folge in der Sendereihe "unpassende Sitzgelegenheiten" die Zeichnung von Pedro Ortega

nes analogen Joysticks doch nicht schwierig sein, oder? Ich glaube, daß der Markt für einen solchen Joystick sehr groß wäre und bin mir sicher, daß ein nicht zu geringer Prozentsatz der Simulationsspieler 100 Mark ausgeben würde, um die Lieblingssimulation vernünftig steuern zu können. Ihr Spieletester von der POWER-PLAY-Redaktion werdet mir sicher zustimmen, daß ein gutes Spiel mit einer anständigen Steuerung noch mal soviel Spaß macht. Macht doch bitte Euren Einfluß bei den Herstellern geltend, damit bald ein analoger Joystick für den Amiga auf den Markt kommt.

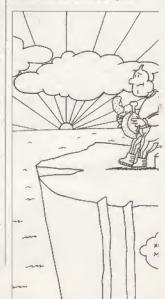
Jürgen Wannemacher, Langen

Bitte mehr System

Vielleicht könntet Ihr die privaten Kleinanzeigen etwas mehr ordnen. Beispielsweise könnte man zwischen Hard- und Softwareanzeigen
unterscheiden, ferner zwischen "Suche und Kaufe", "Biete oder Verkaufe", "Tausche" oder "Suche Spieletips" (obwohl das doch unter
die Rubrik "Doc Bobo antwortet" gehört, oder?).

Christian Nowag, Kaarst

Tja, da hast Du recht: Etwas mehr Ordnung in den Kleinanzeigen wäre wirklich gut. Wir werden's unserem Anzeigenleiter weitergeben (der kümmert sich um diese Rubrik), all



Wisch und weg

1) Wenn ein Spiele-Importversandhaus neue Module (z.B. für den Game Boy) anbietet, kommt es oft vor, daß diese dann noch gar nicht im Lager sind. Will man etwas bestellen, bekommt man die Antwort: "Tut uns leid, das haben wir noch nicht." Wieso werben die Versandhäuser denn für Spiele, die sie noch gar nicht bekommen haben?

2) In jeder Eurer Ausgaben stehen immer die Softwarelieblinge Eurer Redakteure. Mir ist aufgefallen, daß Spiele wie "Wing Commander" einen Monat später schon wieder weg vom Fenster sind. Während wir hier uns riesig darüber freuen und zwei Monate dahinter hängen, sagt Ihr nach vier Wochen: "Nee, das gefällt mir nicht mehr." Es kommen jeden Monat immer wieder neue Spitzenreiter heraus, aber da kann man ja wohl das alte Spiel noch gerne weiter mögen, oder? Oder seid Ihr die besten und stärksten Spieler, die nach zwei Wochen alles durchgespielt und dann dann keine Lust mehr haben?

Sebastian Maier, Wuppertal

1) In der Regel sind die Angaben der Inserenten recht zuverlässig. Daß ein Modul ab und zu dann doch mal etwas später lieferbar ist, liegt in der Regel wohl an geänderten Erscheinungsterminen in Japan oder den USA. Bei Computerspielen sind solche verschobe-Veröffentlichungsdaten (leider) auch keine Seltenheit.

2) Bei den Redaktionslieblingen geben die Tester an, welche Programme sie in den letzten vier Wochen am häufigsten gespielt haben. Das sind meistens solche Titel, die wir gründlich (und besonders gerne) getestet haben. Wir kramen natürlich ab und zu mal wieder einen liebgewonnenen Klassiker raus, aber die meiste Zeit verbringen wir mit den aktuellen Spielen, über die wir unsere Tests schreiben. Da fehlt es off an der nötigen Zeit. um ein etwas älteres Programm ausführlich zu spielen (ich für meinen Teil halte z.B. 'Railroad Tycoon' auch ein Jahr nach Erscheinen immer noch für absolut genial).

Joysticks Fluch

Der Competition-Star-Joystick ist von Euch total überbewertet worden. Nach drei "klassischen" Competitions habe ich mir einen Star zugelegt. Nach ca. zwei Monaten sind bereits zwei Mikroschalter draufgegangen und ich mußte sie auswechseln. Au-Berdem ist mir der Stick einmal von der Tischplatte gerutscht und auf den (teppichgepolsterten) Boden gefallen. Dabei ist das Gehäuse teilweise zu Bruch gegangen. Das Ende des nächsten Mikroschafters ist abzusehen, da ein Feuerknopf schon wieder unzuverlässig funktioniert,

Fazit: Ich habe mich zwar daran gewöhnt, daß die Schalter, die Dynamics verwendet, selten länger als ein Jahr halten, aber der Star ist wirklich das schlechteste, was ich jemals an Joysticks besessen habe. Die Qualität der Mikroschalter nimmt von Mal zu Mal ab, was wahrscheinlich auf Kosteneinsparungen zurückzuführen ist. Dieser Stick war das letzte Dynamics-Produkt, das ich mir gekauft habe.

Andreas Buhren, Oberhausen

Andreas ist nicht der einzige, der sich über die mangelhafte Verarbeitung des Competition Star bei uns beklagte. Wir hatten bisher (auch privat) keine Probleme mit dem Gerät, müssen jedoch einräumen, daß es sich bei unserem Joystick-Vergleich nicht um einen Marathontest handelte. Länger als drei oder vier Stunden bearbeiteten wir keinen der Sticks; der langfristige Mikroschalterschwund beim Star ist uns so leider entgangen.

Vergleichreich

Es wäre gut, wenn Ihr speziell für jeden Computer elnen oder zwei Tester einteilen würdet, die nicht dauernd Vergleiche zu den Computern ziehen, von denen ein Spiel umgesetzt wurde. Es ist z. B. klar, daß ein C64 mit der Grafik und dem Sound eines Amiga oder gar eines Spieleautomaten nicht mithalten kann. Zieht doch nicht immer Vergleiche, seht Euch das Spiel an und berücksichtigt auch die Leistungen, die der Computer zustandebringt. Ein C64 ist kein Amiga und wird auch nie einer werden. Also nehmt die Computer wie sie sind.

Mario Hohlmesser, A-St. Katharein

Geht's auch ohne?

Nichts gegen Eure werten Konterfeis und die doch recht drolligen Grimassen, die von wild entflammter Begeisterung bis zur indignierten Abscheu reichen und die bei fast jedem Spieletest abgedruckt sind. Die Frage muß aber doch erlaubt sein. ob diese kurzweiligen Fotos nicht vielleicht in den heimischen Fotoalben neben "der

AM ST . structets of the Kid of t Rogers ree di b 89,90 65,90 65,90 65,90 64,90 64,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 65,90 59,90 65,90 71,90 65,90 71,90 65,90 71,90 65,90 71,90 . 6 65,90 65,90 71,90 59,90 59,90 61,90 39.90 39.90 89.90 89.90 89.90 89.90 49.90 49.90 84.90 55 90 55,90 74,90 O 59 90 59 90 66.90 65.90 69 50 69 90 79 90 84,90 74 90 74 90 69,90 99 90 88,90 89,90 66,90 86,90 89,90 65,90 85,90 67,90 86,90 79,80 69,90 \$6,90 • 68.90 65.90 69.90 69.90 59.90 59.90 65.90 65.90 74.90 14.90 74.90 71,90 74.90 SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGEHIT Disketten 6,25°20 10er Pack 5,25°H0 10er Pack 3,5°200 10er Pack 3,5°2H0 10er Pack . . rerw. A500 ******** \$12 KBm Uhrabschaltb Ext. Laufwerk Amiga \$00 120.00 . 179.00 Irriumer und Preisänderungen vorbenahen.

FORDERN SIE LINSERE KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE ANTIT

Iff Neuhellen auf Anfraget!!

Telefonische Bestellung: Mönlag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/5917

Postfach1213

D-8350 Plattling

Groß Electronic Hardware – Software – Zubehör

•

.

.

ė

Ö

•

ö

.

0

.



Fax 09931/8876

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA Drive *		Pacman	79,- 79,-	Ultima VI	99
Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349	Paperboy		Wing Commander	99
	49	Roadblaster	79,-	Wing Commander Missions	49,-
Sega Games Sonderangebote ab		Robosquash	79,-	Wolfpack	109
Adapter deutsch/japanisch	49,-	Xenophobe	79,-	Wonderland	99
Arcade Power Stick	109,-	Zalor Mercenary	79,-	Zeliard	69
Aero Blasters	99,-			ADLIB Sound Card	279
Ambition of Caesar	119,-	C 64-Disk		Soundblaster	379
Arrow Flash	99,-	Bards Tale III	59	Soundblaster	3/9,-
Atomic Robokid	109,-	Battle of Napoleon	69		
Batman	99,-	Buck Rogers	69,-	Amiga	
Battle Squadron	119		75		
Budokan	109,-	Champions of Krynn		Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119
Burning Force	99	Dragon Wars	49,-	A-10 Tank Killer	99
Competition Pro Sega 16 Bit	59	Dragonstrike	69,-	Buck Rogers	79
Darius II	139	Gunship	49	Cadaver	79
	99	Int. 3D Tennis	49,-	Captive	69
Dynamite Duke		Miraprose Soccer	49,-		
E-Swat	79,-	Panzerstrike	69	Chaos strikes back	79,-
Elemental Master	99,-	Pirates	49,-	Curse of the Azure Bonds	89
Fire Shark	99,-	Puzznic	49,-	Dragon Wars	79,-
Granada	99,-		49,-	F 16 Mission Disk II	59
Heavy Unit	109	Rick Dangerous II		F 19 Stealth Fighter	89
Hell Fire	99	Rings of Medusa	49,-		79
love Mickey Mouse	99	Sim City	59,-	Great Courts 2	
John Madden Football	109	Soccer Mania	49,-	Harpoon	89,-
		Turrican	39,-	Indianapolis 500	79
Klax	99,-	Ultima V	69,-	Invest	79
Lakers vs Celtics	109,-			Ishido	75
Magical Hat	99,-			Larry III	109
Phantasie Star II (engl.)	109,-	IBM			1.00
Phelios	99	Bards Tale III	89	Legend of Faerghail	89
Popolous	109,-			Lemmings	69,-
Strider	99,-	Centurion Def.o.Rome	79	Lotus Esprit Turbo Ch.	75
Super Shinobi	79	Elvira	119,-	M1 Tank Platoon	89
Thunderforce III	99	Flight IV dt.	159	Might and Magic II	89
		Flight of the Intruder	109		
Zany Golf	109,-	Hard Nova	89	Mig 29 Falcrum	109,-
SEGA GAME GEAR *	299,-			Nightshift	59.
Dragon Crystal	69,-	Imperium	89,-	On the Road	79,-
Super Monaco GP .	69	Ishido	89	Operation Stealth	75
Wonderboy	69	Jones in the fast Lane	89	Pirates	79.
4401IGE1D03	00,-	Kings Quest V	109	Pool of Radiance	75
CAMEROV		Larry III	109		89
GAMEBOY		Larry III kompl. dt.	109,-	Powermonger	
Game Boy Inkl. Tetris dt.	139,-			Sim City	89
Light Boy	79,-	Legend of Faerghail	89	Speedball II	79,
Tragetasche (Hard Case)	49	Light Speed	109,-	Team Yankee	89
Baloon Kid dt.	49	Loom dt.	89	Their finest Hour	89
Burai Fighter Deluxe dt.	49	Lords of the Rings	109	Trans World	79
Golf dt.	49	M.U.D.S.	89		
Kwirk dt.	49	Midwinter	79	Turrican	59
				Ultima V	89
Qix dt.	49	Might and Magic II	99	Unreal	89
Pinball-Revenge of the Gator dt.	49,-	Mig 29 Falcrum	109,-	Wild West World	109.
Solar Striker dt.	49,-	Nightshift	59	Wings	89
Spiderman dt.	49,-	PGA Golf Tour	79	Wolfpack	89.
Super Mario Land dt.	49	Ports of Call	99	Wonpack	034
Tennis dt.	49		109	4 4 4 4	
Wizards and Warriors dt.	49,-	Quest for Glory II (HQ II)		Ankündigungen	
Trizalds and Mariols dr.	457	Railroad Tycoon	109	Monkey Island	Amiga
Atmof I was		Red Baron	109,-		IBM
Atari Lynx		Savage Empire	99	Dungeon Master	
Grundgerät	269,-	Silent Service II	99	Betrayal	Amiga/IBN
Blue Lightning	59,-	Space Quest III kompl. dt.	99,-	* Ohne FTZ-Nr. Nr für Export	
California Games	59,-			Onlar PTZ-Nr. Nr for Export	
Chips Challenge	59	Space Quest IV	129,-		
Electrocop	59	Transworld	89		
Gates of Zendocon	59	Team Yankee	99	the second secon	
		Test Drive III	89	Weitere Spiele und Neuheite	
Gauntlet III	79,-		89	Amiga, ST, IBM, Gameboy, I	
Klax Slime World	79,- 79,-	Their finest Hour The Secret of Monkey Island	89	PC-Engine, Sega Mega Drive	
				und SNK Neo Geo auf Anfra	

Versand per NN oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 0 89-5022446, Fax. 0 89-5026767 Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

lürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028 NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 0 89-786044, FAX. 0 89-786045

besten Ehefrau von allen" und dem süßen Wonneproppen der Testerriege besser aufgehoben wären. Im Laufe der Monate fragt man sich, ob die verbal geschliffenen und inhaltlich brillanten Kommentare zu den einzelnen Spielen noch einer visuellen Unterstützung bedürfen. Ist dieser spritzige Fotoeinfall vielleicht mittlerweile zur reinen Staffage geworden, dessen Platz sinnvoller genutzt werden könnte, zumal die Porträtstudien der Herren Redakteure auch schon zu Beginn des Heftes in Erscheinung traten?

Eperhard Sühl, Swisttal-Morenhoven

Das Abbilden der Hochglanzvisagen unserer werten Tester geschieht deshalb, um auf den ersten Blick einen Einblick auf die Reaktionen zu gewähren, die das zu testende Spiel hervorrief. Die edlen Häupter sind weniger ästhetischer Seibstzweck als vielmehr eine visuelle Umsetzung der Testaussage, welche den Informationsgehalt des Gesamtbeitrags in schwindelerregende Höhen treiben soll. "DI

Bitte mit Abstand

Ich war recht verdutzt, als ich die Leserbriefe der letzten paar Ausgaben durchgeschaut habe. Da bahnt sich doch tatsächlich ein Streit zwischen Game-Boy- und Lynx-Besitzern an, Jede der beiden Konsolen hat etwas für sich und das sollte kein Grund sein, die technischen Nachteile der jeweils anderen Konsole lächerlich zu betonen, ich selbst habe einen MS-DOS-PC und eine dieser beiden Konsolen. Der Mensch, der Lynxbzw. Game-Boy-feindliche Briefe auf die Seiten setzt, muß nicht mehr ganz bei Trost gewesen sein. Insofern bitte ich darum, parteiische Briefe nicht mehr abzudrucken.

Rüdiger Vogel, Hurlach

Die Briefe der letzten Ausgaben zu diesem Thema konnten das Spektrum der Für- und Wider zu Game Boy und Lynx ganz gut anreißen. Und nur so war die Auswahl der Leserbriefe von mir gedacht. Ansonsten muß ich Deiner Meinung zustimmen: Die ewige Streiterei darüber, welche Konsole schöner, größer, schneller ist, wird ziemlich schnell langweilig und in der POWER PLAY von mir auch nicht fortgesetzt. up

T-Shirt-Wunsch

In POWER PLAY 12/90 hatte Heini ein "POWER-PLAYgoes-Amiga-Messe":T-Shirt an. Wo bekommt Ihr diese T-Shirts her? Bitte gebt mir Adressen!

Stefan Stapel, Quakenbrück

Die T-Shirts zur Amiga-Messe hatten wir nur für den Hausgebrauch produziert; sie werden deshalb nicht zum Kauf angeboten. Wenn sich eine ansehnliche Lesermenge Deinern Wunsch anschließen sollte, könnte sich dieser Zustand freilich eines Tages ändern. Id

Erfolgsmeldung

In einem der älteren PO-WER-PLAY-Hefte stand, wie Nintendo zum Erfolg kam. Ich habe gehört, es seien noch andere Stories über Videospielehersteller erschienen. Da ich Sega-Fan bin, wollte ich fragen, ob jemals etwas über diese Firma geschrieben worden ist. Wiederholt doch diese Geschichten. Ich wollte schon lange etwas mehr über die Vergangenheit von Sega, Atari, SNK und Konami wissen. Und noch etwas: Ist es möglich, daß man die tragbaren Konsolen statt mit Batterien durch Solarzellen mit Strom versorqt?

Padro Ortega, CH-Zürich

Über Sega haben wir bislang noch keine Story veröffentlicht. Wenn Ihr allerdings
mehr dieser Hintergrundreports haben wollt, dann werden wir in Zukunft verstärkt auf
diesen Wunsch eingehen.

Theoretisch ist es schon möglich, die Portables mit Solarstrom zu speisen, eine entsprechende Hardware ist aber noch nicht auf dem Markt. Ankündigungen sind uns ebenfalls nicht bekannt. mg

Ordnungswunsch

Vor zwei Jahren kaufte ich mir meine erste POWER PLAY. Ich war davon so begeistert, daß ich bis heute jede Ausgabe und jedes Sonderheft gekauft habe. Und nun zu meinem Problem: Wer so viele Hefte besitzt, versucht sie auch möglichst knitterfrei zu lagern, was aber nicht immer gelingt. Deshalb bitte ich Euch, im Interesse aller POWER-PLAY

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17
Wir liefer a.: 05 21/2 28 59

Spielesoftware. Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste;

AMIGA

63.95
67,95
63.95
87,95
71,20
39,95
63,95
111,95
9.9.4
63,95

IBM PC

Command HQ	
Leisure Suit Larry 3 dt. Vers.	95.95
Mig 29 Fulcrum	95,95
Red Baron	95,95
Sim Earth	95,95
Space Quest 4	95.95
Sondblaster	399.95
Spellcaster 101	71,20
Wing Commander	95,20
Wing Commander Secret Missions	39,95

ATARIST

Battle Command	63,95
Powermonger Data Disk	39,95
Turrican 2	63,95
Wolfpack	71,20

C64/128

Golden Axe	39.95
Kick Off 2	39,20
Pirates	47,20
Turrican 2	39,95

Mit ' gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse. Versandkostenanteil B, - DM (Inland). -Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12.- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.



Leser, einen Ordner anzubieten, der das Lagern der Hefte einfach und übersichtlich macht.

Carsten Fohsel, Stadtallenodri

Konkrete Pläne für einen knitterabweisenden, flammenwerferfesten POWER-PLAY-Ordner gibt's momentan nicht. Bei entsprechender Nachfrage zahlreicher Leser könnte sich das freilich einmal ändern. up

Rechtsbelehrung

Es betrifft den Leserbrief "Kulanzabhängig". Im Prinzip habt Ihr mit Eurer Antwort auf den Brief von Rainer Sornia Recht, Einfacher wird die Sache, wenn man sich beim Kauf von dem Verkäufer schriftlich, z.B. auf dem Kassenbon, bestätigen läßt, daß das Programm mit der bestimmten Hardwareausstattung läuft. Funktioniert das Programm dann entgegen dieser Zusage nicht, hat man das Recht auf Umtausch, weil die Zusage ja nicht eingehalten wurde.

Christoph Geller, Mainz-Kostheim

Ausgeboxt

Ich habe seit kurzer Zeit einen MS-DOS-PC. Nun habe ich mich zu dem Kauf einer Soundkarte entschieden. Ist es wahr, daß man dann Boxen anschließen muß? Wenn ja, warum eigentlich?

Carsten Reinecke, Esslingen

Man muß nicht unbedingt Boxen an eine PC-Soundkarte anschließen. Zur Not tut es auch ein simpler Walkman-Kopfhörer. Aber am effektvollsten kommen die verbesserten

Sounds und die Musik über ausgewachsene Lautsprecher zur Geltung. Der eingebaute Minitautsprecher Deines PCs kann nicht zur Wiedergabe genutzt werden: Soviel Soundkraft packt er nicht.

Reißwolf

Ihr erhaltet jeden Monat so viel Post, daß man damit mehrere Zimmer tapezieren könnte. Da das Leserforum leider nur begrenzt ist, könnt Ihr auch nur sehr wenige Briefe abdrucken. Aus diesem Grund möchte ich aerne wissen, nach welchen Kriterien (Bestechung?) Ihr die Briefe auswählt und wer für diese Entscheidung zuständig ist. Außerdem interessiert es mich, was mit den Briefen passiert, die nicht ins Leserforum kommen. Werden sie irgendwo gesammelt und aufbewahrt, um sie eventuell in einer späteren Ausgabe abzudrucken oder werden sie nach dem Motto Reißwolf läßt grüßen" vernichtet?

Themen von allgemeinem Interesse sowie besonders gelungene Kritiken sind die hei-Abdruckkandidaten. Besten Post, die keinen Platz im Leserforum findet, wird von der Redaktion beantwortet. Erst dann wird sie zum Futter für den Reißwolf.

Fremdwortsalat

Was bedeutet eigentlich Parallax-Scrolling? Ist das vielleicht etwas, um z.B. den

Effekt zu erzeugen, daß man aus einem fahrenden Zug schaut und der Vordergrund schneller vorbeizieht als der Hintergrund?

Ingo Bergunk, Bremen

Ganz falsch liegt Paul Kim mit seiner anschaulichen Definition nicht. "Parallax-Scrolling" bezeichnet das Scrollen auf mehreren, übereinandergelegten Ebenen und wird in der Tat meist dazu eingesetzt, um einen Tiefeneindruck zu erzeugen.

Paul Kim, München

Was mich schon immer an POWER PLAY gestört hat

- Fast zehn Seiten Kleinanzeigen: unnötig.

- Schickt Eure Scherzkekse und Reimer in die Wüste. Bei den kürzeren Tests

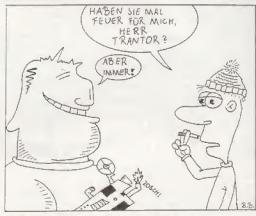
den Farbtopf im Schrank las-Was sollen Previews von

Spielen, die erst in zwei Jahren erscheinen; Messeberichte reichen als Information aus.

Weniger Leserbriefe. Elne Seite wie früher reicht vollkommen aus. Seit Monaten drehen sich die werten Leserbriefautoren im Kreis. Es scheint so, als schrieben die meisten nur, um ihren Namen im POWER PLAY lesen zu können.

Marcus Munz, Weinstadt

Alle angesprochenen Punkte sind zur Diskussion freigegeben. Was meint der Rest der Leserschaft dazu?



Das waren Wilburs letzte Worte. Benjamin Büsch.

HAMMERPREISE

Game Boy Inkl. Spiel 145.- DM, Game Boy Spiele ab 35.- DM. Laufend neue Spiele aus den USA und Japan (z.B. Batman, Turtels, Final Fantasy Legend).

Nintendo Grundgeråt inkl. Spiel 189, DM, US Spiele ab 80, DM, Dt. Spiele ab 40, DM.
Super Famicon lifefabar zu Hammerpreisen!!! Sega Mega Drive inkl. Spiel PAL 339, DM, RGB 229, DM, Spiel nach Wahl 379, DM.
Mega Drive Spiele ab 40, DM, US Spiele ab 69, DM (Zany Golf), Neuheiten US: Binimi Run, Trampolin Terror (Jump & Run), Ishido (Brettspiel), Sword of Vermillion, Phantasy Star III, Dick Tracy und vieles mehr. Laufend neue US- und Japan-Spielell!

Verkaufsbürgs: In Berlin, Amsterdam, Basel, Wien, Frankreich, Südbaden, Stuttgart, Hamm. In Kürze eröffnen wir weitere Verkaufbürgs (Anschriften erfragen). Preislisten gegen Rückportoll

Wir führen: NES Dt./US, Game Boy, Super Famicon, Sega Mega Drive Import+ Dt., Sega Game Gear. NEU der 72-Std.-Auslandsexpress bei Vorkasse, Tel. Info!!!

Bei Kauf von Spielen ab 300,- DM gewähren wir bei Vorkasse 5 % Rabatt!!!

EPPI & MATTI BLITZVERSAND, MÖHRINGERSTR. 97, 7200 TUTTLINGEN 1 BESTELLANNAHME TÄGLICH AB 15 UHR UNTER 0761/13240 (FAX 14342) ODER HAUPTVERKAUFSBÜRO: 07463/8851 (SONST ANRUFBEANTWORTER)

FÜR BERLINER: BERATUNG, VORFÜHRUNG, VERKAUF, LAGER, KUNDENDIENST DOUBLE TROUBLE FAN CLUB MATTHIAS HERRENDORF, TELEFON: 030/6849816 AB 16 UHR

Gainground Dangerous Seed Darius II Monsterlair Gaiares Hard Driving Mickey Mouse Shadow Dancer Magical Hat Aeroblaster Wrestle Ball Aleste Crackdown Ishido u.v.m.









GAME BOY

Gremlins 2 Teenage Ninja Turtles Chessmaster Ninja Adventure Batman Double Dragon Final Fantasy Legend Castlevania Wrestling Spartan X NFL Football Bubble Bobble

und über 100 weitere Titel

Klax Duck Tales

PC ENGINE GT (Handheld) lieferbar

MS DOS

Space Quest 4 a.A. Mig-29 Fulcrum 95.--Links (Golf) 89.--Eve of the Beholder a.A. Kick off 2 69 .-a.A. u.v.m.

AMIGA

Monkey Island Speedball 2 65 .--Turrican 2 a.A. a.A. Lemminge Final Whistle 33,--Hard Driving If u.v.m.

SUPER Famicom

lieferbar

alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische /amerikanische Importe ohne deutsche Anieltung.

MÜNCHEN-STUTTGART-BREMEN-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-MUHLDORF-ÖSTERREICH



... ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden

8000 München 80 - Rosenheimer Str. 92a

Tel.: 089-4489389 Fax.: 089-483757

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 - Birkenstr. 44

Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg - Darmstädter-

Landstr. 83 Tel.: 06134-52933

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421

Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 - Emserstr. 33

Tel.: 030-6253030

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25

Tel.: 02381-26034

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a

Tel.: 02841-170150

8260 Mühldorf - Ledererstr. 7

Tel.: 08631-15912

A-6020 Innsbruck - Andechsstr. 85

Tel.: 05 12-49 26 26

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	711	iny	a-2	piele	3
1	(1) Lemming		lo.	ower.	4	
2	(2) Rainbow	35	92	2%	2/91	
- 1	Islands (3) Pirates		91	%	4/90	
-	i) Klax		899	Va	4/90	
-	Champions Krypp		89%	á é	3/90	
6 (7)	Krynn Ishido		89%	8	/90	
mar I	Cadaver		87%	7/	91	
8 (10)8	Spindia	8	36%	1/9	7	
9 (-)0	urse of the		6%	2/9	1	
) (-)Ri	ck Bonds		196	1/91		
Da	ingerous II	84	%	1/91		4

CREME

ale Ca

CREME

Da freut sich der Actionspezialist: Für die aktuelle Crème de la crème haben wir eine lang überfällige Hitparade der besten Ballerspiele ausgearbeitet. Berücksichtigt wurden alle reinrassigen (horizontal oder vertikal scrollenden) Schießspiele der letzten zwölf Monate, d.h. Spiele mit Jump'n'Run- oder 3-D-Spielelemente fanden keinen Einlaß in unsere Liste.

Aus den regulären Charts verschwand diesmal ein ganz besonders großer Batzen in Ehren ergrauter Oldies. Klassiker wie "Populous", "Starflight", "Sentinel Worlds", "Maniac Mansion" und "Mr. Heli" machten (endlich) Platz für die jüngste Generation hochklassiger Computerspiele.

Test in

Ausgabe

12/90

10/90

11/90

3/91

10/90

Wertung

88%

87%

87%

87%

86%

Die besten Atari-ST-Spiele

	ten Atar	Power- Wertung	Test in	1 50
ž.		90%	6/9	0
1 (1)	Rainbow	90%	4/9	90
4	Ollims A	89%	6 51	90
	3) Klax	86	y₀ €	190
4	(4) Starflight I	86	0/0	10190
5	(5) Cadaver	8	6%	2/91
6	(6) Spindizzy Worlds	8	34%	10/90
7	(7) Rick Dangero	us II	83%	6190
8	(8) Emlynn	ugiii	839/0	12/90
9	(9) Paradro		810/0	10/90
	donsim Ci	17		- 4

Die besten MS-DOS-Snielo

Platz	Titel			IN DUG	-ohigifi
-	LILED	Power- Wertung	Test in	Platz	Titel
1	(2) Ultima VI	92%	5/90		(0) 140
2	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	7	(8) Wing Commander (9) Silent
3	(4) Secret of M. Islands	92%	1/91		Service II
4	(5) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	-	—)Command
5	(7) Wonderland	88%	10/90	6-	HQ —)PGA Tour
-	^			10	Golf

Die besten C-64-Spiele Power- Test in Wertung Ausgabe Titel Pistz 10/90 87% (1) Klax ١ 1/91 81% (3) Atomino 5/70 79% (4) Starflight I 3 8/90 (5) Tie Break 77% 8/90 (6) Pipe Mania 77% 5 9/90 (7) Secret of the Silver Blades 76% 6 5/90 75% (8) X-Out 9/90 74% (9) Ski or Die 6/90 74% (10)Xenomorph 73% 7/90 -)TV Sports Football 10

Die	besten Videos	System	Power		test in usgabe
platz		Sega	869	6	8/90
11	(12) Ultima IV	PC-Engine	86	1/0	6/90
12	(13) Sokoban	Mega Drive	86	0/0	11/90
13	(14) Populous	Mega Driv		5%	9/90
14		Mega Dri		5%	8/90
1	(16) Phantasy Star II	Mega Dri		35%	5/90
11	6 (17) Sokoban	Super		85%	3/91
11	7 (-) F-Zero	Famicor	71	85%	3/91
1	8 (-) Shanghai	-0.50	gine	84%	4/9
	(18) PC Gengin	Lynx		849	6/9
1	20 (19) Chip's Challenge		-	-	_

Thunder Force III Mega Drive 85%	-	n Ballerspi	-
Super Datius	2 Inunder p	orce III Mean	Power. Westurn
Nemesis	-1		Olike
Super Datius Game Boy 80% Cycercore PCEngine 80% Aero Blasterg PC-Engine 79% PC-Engine 70% PC-Engine PC-Engine 70% PC-Engine PC-Engine 70% PC-Engine PC-Engine 70% PC-Engine P	- Davin	9 PC-E-	hive 8496
Cybercore PC-Engine 80% Aero Blasters PC-Engine 79% PC-Engine 79% PC-Engine 79%	Bais	Game	ne/CD 8296
Aero Blasters PC-Engine 79% PC-Engine 79% PC-Engine 79%	Darius	PC-E-	80%
PC-Engine 70%	Cybercore .	PC-E	80%
	nero Biasters		7996
	ciemental Master Vings of Death	Mega Drive	79%

	Die bester		1.00	anhie	1G	
1	1 (3) Ultim		Syst		Power- Werlung	Test
	-		MS-	DOS	92%	5/90
	2 (4) Railro Tycooi 3 (5) Secret	n	MS-		92%	7/90
	Monke (5) Lemmi	V Island	MS-E		2%	1/91
			Amig	a 9	2%	2/91
1 6	Basis		Amiga	Q.	20/0	3/91
1 7	Island		Amiga	01	%	4/90
1 8	island (8) Ultima V	,	Alari S	50	96	6/90
9	(9) Pirates		tari Si	909	16	4/90
10	(10) Klax	A	miga	899	6	1/90
11	(11) Klax	At	ari ST	89%		/90
12		An	niga	89%		90
	(12) Bane of the Cosmic For		-DOS	89%	2/	
	(15) Wonderland	MS.	DOS	88%	10/	
	16) Wing Commander 17) Silent		DOS	88%	12/9	
	Service II 8) Ishido	MS-		87%	10/9	0
	3) Ishido	MS-E		87%	11/9(
) Sim Earth	Amig		87%	12/90	- 81
_		Macin		87%	2/91	
	Command HQ Cadaver		S	87%	3/91	1
	- marer	Amiga		86%	1/91	

Platz	besten Video	Continent	Power- Wertung	Test in Ausgabe
-	(n) Tetris	Game Boy	96%	4/90
1	the state of	Super	94%	3/91
2	(—) Super Mario World (4) Tennis	Famicom Game Boy	90%	4/90
3	Way	Lynx	90%	12/90
4	(5)	PC-Engine	90%	12/90
5	(O) Tatala	Nintendo	89%	8/90
6	100	Mega Driv	e 89%	12/90
	(o)	PC-Engin	e 88%	9/90
	D Mario	Game Bo	y 88%	4/90
1	(10) Super Mario Land (11) Puzzle Boy	Game Bo	y 88%	4/9

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kosteniose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Mehr als 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Kosteniose Videopreisliste anfordern!

. Joseph		
Programme	Amiga	Atari 5
Badlands	.46.90	46.90
Bartlestorm *	.58.90	-,-
Bane of the Cosmic Forge	.98.90	-
Car Vup	.58.90	58.90
Chase HQ II '/"	58.90	58.90
Defender II *	46.90	46.90
Duck Tales		-,
Gem 'X		39.90
Metal Masters "/"	61.00	61.90
N.A.R.C. **	E0 00	58.90
Nine Lives *	40.00	46.90
Operation Com-Bat "		58.90
Pop Up "		54.90
Pyramax *	.46.90	48.90
Team Suzuki **	.58.90	58.90
Total Recall	.58.90	58.90
Turrican It "/**	.59.90	59.90
Ultimate Ride		58.90
Wariande *	00.33	-

RED BARON

(EGA oder VGA)

Ein irrer Flugsimulator mit 8 Flugzeugtypen und massig Missionen

MS-DOS 93.90

GENGHIS KHAN **

AMIGA 86.90 MS-DOS 86.90

MS-DOS Countdown Crown 'f" Dark Spyre ' Duck Tales 20 December 1" .73.9029 Retaliator "/" Moonbase Nam '7" Rise of the Dragon Sim City Architecturial I Sim City Architecturial II Sim Earth Total Recall "7" Warlords Wang Commander Mission Disk I

C 64	
B.AT. **	0.9
Challengers **	0.9
Creatures "	8.9
Crown *	6.9
Dragon Strike	
E-Swat **	8.9
Hunt for Red October 23	8.9
Line of Fire **	8.9
N.A.R.C. **	8.9
Nightshift '/"	8.9
Puzznic "	8.8
Reederel**	8.9
Saint Dragon **	8.9
Super Off-Road Racer "/"3	
Supremacy *	8.9
Total Recall	
Turrican 2 "/" 3	PÓ

THE POWER

AMIGA 29.90 Atari ST 29.90 MS-DOS 29.90

VIDEOKONSOLEN

Achtung aufgepaßt Wir führen das volle Programm: PC Engine, Sega Mega Drive, Nintendo Game Boy, Atari Lyrx. Viele Importspiele bei uns zu super Preisen erhältlich. Game Boy - Spiele führen wir oft mit deutscher Kurzanleitung. Interessier? Solort unsere kosteniose Preisliste anfordern für die volle Information!

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56 Köln 1

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26 Düsseldorf 1

Pempelloner Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE Irrium und Preisänderungen vorbehalten. Itsrnchen (*) gekennzeichn eie Artikel waren bei slegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anlaitung)

Deutschlands leisungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMEL NUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf gentigt.

POWER FORUM HALL OF FAME

HIGHSCOR

WER PLAY ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-score-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen sucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die übernächste Ausgabe suchen wir den besten Piloten der Flugsimulation für PC's Red Baron

Schickt Eure High scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgen-

de Adresse: Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München







Florian geht mit seinem Game Boy auf Virenjagd

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser

Super Mario Land

Game Boy: 724,900 von Christian Abler, Hindelang

Wings of Death

Amiga: 464.900 von Alex Voit, München

Nemesis

Mega Drive: 134.550 von Thomas Denk, Mühlheim

Game Boy: 315.600 von Annegret Dreher, Remagen

C 64: 2.213.810 von Rainer Schulz, Wardenburg

Dr. Mario

Game Boy: 97.810 von Florian Wahl, Stuttgart

Thunderforce III

Mega Drive: 3.756.580 von Goran Galic,

Spiderman

Game Boy: 150.173 von Tim Drosdatis, Hamburg

Slime World

Lynx: 11.617.500 von Regina Piczlewicz, Eresing

Xenophobe

Lynx: 295.236 von Dietmar Schettgen, Velbert

David's Midnight Magic C 64: 1.128.340 von Thomas Foltin, Dinkelsbühl

Wings of Death

ST: 295.955 von Andreas Krohn, Cottbus

Life Force

NES: 263.930 von Eduard Weber, CH-Schweiz

Game Boy: 1.270.119 von Hannes Moser, Jenbach

Paradroid 90

Amiga: 77.155 von Matthias Seifert, Oberfladungen





und viel Glück bei der Eiersuche wünscht das PO-WER-PLAY-TIPS-TEAM. Wenn Euch die Sucherei auf die Nerven geht, dann . entspannt Euch am besten vor dem Computer und probiert unsere neuesten Tips aus. In dieser Ausgabe halten wir einen besonderen Leckerbissen für Euch bereit: Ex-POWER-PLAY-Redakteur und Lucasfilm-Pressesprecher Boris : Schneider kehrte zu seinen • Wurzeln zurück. Als Adventure-Fan der ersten Stunde, • löste er in vielen ausgedehnten Mittagspausen • "Spellcasting 101 — Sorce- wünscht Euch, Volker

Allerseits frohe Ostern • rers Get All The Girls". Meretzky, dem wir schon solche Klassiker wie "Hitchhikers Guide to the Galaxy und "Leather Goddess of Phobos" verdanken, ist ietzt bei der neuen amerikanischen Softwarefirma "Legend" unter Vertrag, Hoffentlich hören wir noch öfter von diesem genialen Autor.

Natürlich haben sich noch eine ganze Menge anderer "Profis" an dieser Ausgabe beteiligt. Andre Beinekes Lösung zu "Buck Rogers-Countdown to Doomsday" samt Edelkarten ist uns eine 500-DM-Pramie wert. Auch die anderen Einsenund Nachtsitzungen das der gehen nicht leer aus. neueste Adventure von Wir sehen uns in einem Mo-Meister Steven Meretzky nat wieder. Viel Spaß

Buck Rogers

Die Prämie von 500 DM für den Tip des Monats geht diesmal an Andre Beineke aus Bad Salzuflen für seine hervorra-"Buck Rogers"-Lösung. Mit seinen fantastischen Karten sind alle Orientierungsschwieriakeiten überwunden.

Das Spiel beginnt auf dem Chicagorg Spaceport, wo man nach einer kurzen Ansprache eines Neo-Offiziers zu einem Raumschiff geführt wird, das einen zur Raumstation "Salvation" bringen soll. Dabei wird der Raumhafen aber von RAM-Truppen angegriffen. Nachdem man den ersten Schritt gemacht hat, findet man einen sterbenden Offizier, von dem man erfährt, daß man das Raketenabwehrsystem wieder anschalten muß, um die RAM-Truppen zu vertreiben. Dieses befindet sich bei Punkt 1. Man sollte dort jedoch erst nach mindestens sechs Kämpfen ankommen, da man in jedem Kampf einen Smart Suit, einige Spacesuits und ein paar Laser Pistols erobern kann, Man sollte soviel mitnehmen wie man kann, da man die überschüssigen Waffen und Rüstungen später verkaufen kann. Nachdem Punkt 1 geschafft ist, wird man nach Salvation geflogen. Dort begibt man sich als erstes ins Depot, we man alles verkauft, was man nicht mehr benőtigt (man sollte ca. 15000 zusammenbekomcredits men).

Von dem Geld kauft man iedem eine Breathing Mask und für ieweils zwei Charaktere Rocket Pistols (100 Schuß) und Sonic Stunners (50 Schuß). Trotzdem sollte jeder eine Laser Pistol behalten. Anschließend geht man ins Headquarter, wo man den nächsten Auftrag (den Weltraum nach wertvollen Dingen absuchen) erhält, und die Charaktere trai-nieren kann. Danach begibt man sich zum Port und fliegt los. Nach einigen Tagen findet man tatsächlich etwas Besonderes: ein scheinbar verlassenes, herumtreibendes Raumschiff... Man dockt an und betritt das Raumschiff, worauf sich die Tür hinter einem schließt und man auf dem Raumschiff gefangen ist. Man solite sich so lange umsehen (nie den Luftschacht benutzen, da hier ein einzelner Charakter von einem Large ECG angegriffen wird), bis man von ECGs und danach von Robotern angegriffen wird. Man ist jetzt mit einem Gehirn-Parasiten infiziert (er macht sich durch leichte Zuckungen und/ oder Hautausschlag bemerkbar). Jetzt sollte man sich schnellstens über Punkt 4 zum Medizincomputer bei Punkt 5 begeben, wo man sich heilt und gegen den Parasiten immun gemacht wird (hier benötigt man einen guten Programm-Skill). Anschließend erledigt man die noch fehlenden Punkte von 1 bis 8. Danach trifft man bei Punkt 9 Scott. dos und verbindet die Drähte am Terminal nebenan. Scott meint dann, man sollte Argon-Gas im Schiff verströmen lassen, um die ECGs zu töten. Also holt man die Argon-Kanister von Punkt 10 und verbindet sie bei Punkt 12 mit der Lüftung. Da die ECGs den Luftkreislauf umdrehen, muß man diesen bei Punkt 14 wieder richtig einstellen, dazu repariert der Mechaniker das Terminal. Die ECGs wollen dies aber verhindern und versuchen anzugreifen. Sie kommen allerdings nicht mehr dazu, da der Mechaniker rechtzeitig fertig wird, und das Gas die ECGs tötet. Ein Stage 3 ECG lebt allerdings noch und schaltet die Selbstzerstörung ein. Jetzt begibt man sich über den Luftschacht auf Level 9 und von dort aus über die Treppe auf Level 10, wo man bei Punkt 15 Selbstzerstörung schaltet und das Stage 3 ECG besiegt. Dann findet man ein weiteres Stage 3 ECG, das die Kommandozentrale mit einem Demo-Charge in die Luft sprengen will. Man beschießt es, worauf es in die Bording Tube fällt und sich selbst sprengt.

Dann endlich kann man nach Salvation zurückkehren und dort trainieren. Das nächste Ziel ist die RAM-Base bei Ceres im Asteroid Belt. Man sollte jedoch erst nach Tycho fliegen und dort für jeden Protective Goggles kaufen. In der Asteroid Base, die ich nicht als Karte gedruckt habe, da sie zwei DIN A4-Blätter benötigt hätte, geht man 1 Süd (bluff), 2 Süd, 8 West, 39 Süd, 2 Ost (alles mitnehmen), 2 Ost, 1 Süd und benutzt dort den Fahrstuhl nach unten, worauf dieser gesprengt wird. Unten geht man Nord, West (Booty), 7 W. 13 S. 10 O. N. Dort findet man Pläne für einen neuartigen Laser. Den Laser besichtigt man nach S. 6 O. Dann befreit man die Kinder nach 16 W. 13 N. 22 O (+ EXP) und holt nach 33 O, 13 S. 15 W eine Keycard, Anschließend befreit man nach 15 O. 13 N. 37 W. 12 N. O die Kaninchen (K + EXP). Jetzt begibt man sich zu einem Computer (W, 9 N, 2 W, S) und holt sich von diesem weitere Daten über den Laser (mit insert card: DNA) und erhält log 39 (+ EXP). Jetzt steigt man mit Hilfe eines Seils nach N, 2 O, 21 S, 29 O, S den Schacht hinauf und bringt die Kinder mit N, 5 O, 2 S (Booty), 2 N, 2 W, N (Booty), 39 N, 8 W, 4 N zu ihrem Schiff (+ EXP). Dann verläßt man die Raumstation mit 3 S, 29 W. 4 N.

Kaum ist man losgeflogen, gerät man auch schon in einen Hinterhalt; Piraten greifen an und beschädigen das Schiff schwer. Jetzt wählt man "wait" und "attack". Man kämpft jetzt gegen sechs Piraten, denen man nach dem Kampf ihre Waffen und Rüstungen abnehmen sollte. Dann versucht man, zurück in sein Schiff zu kommen, wird dabei aber niedergeschlagen und gefangengenommen. Man erwacht in einer Zelle im Piratenschiff, Sofort wird man zu Talon, dem Anführer der Piraten geführt (fliehen nutzt nichts) und erhält den Log Entry 44. Wer will, kann gegen ihn kämpfen (er ist einfach zu besiegen: man versteckt sich hinter einer Mauer und macht so lange "intimidate", bis man den Kampf abbrechen kann), allerdings kann man sich nicht in der Armory auf Level 12 bedienen und erhält weniger EXP als sonst, aber man kann das Schiff zusammen mit Buck Rogers, der nach einem gewonnenen Kampf auftaucht, sofort verlassen (+ EXP). Hat man sich entschieden, nicht zu kämpfen, wird man zurück in seine Zelle geführt, bricht aber sofort wieder aus (mit Bypass

```
Erläuterungen der einzelnen Punkte
  Chicagoro Spaceport:
  1: K + Techniker ( charge, grenade ) => EXP + 1000 Cr.
  SAM Sov Ship:
   1: Toter + Log 38
2: Pflanzen ( attack ) => Log 50 + EXP
   3: Log 21
4: Comput
   4: Computer ( take ) + S Antidote
5: Log 28 + Heilcomputer ( reprogramm )
6: Log 7
   7: Lag 60
   B: Lag 17
  9: Log 54
10: nach 9: Argon Tanks
11: nach 9: K
  11: nach 12: K

12: Air Sampling Equipment ( nach 10: EXP )

13: nach 12: K

14: nach 12: Terminal für Luftkreislauf + EXP
  15: mach 14: Belbstzerstörungsmechanismus + EXP + K
 Pirate Cruiser:
  1: Clinic ( jeder wird geheilt )
 1: Clinic ( jeder wird genejit )

2: Talons Room + Log (4

3: Armory ( ethiche Waffen )

4: nach 2 deponiert man hier die Sprengladungen

5: vor 4: mörderischer Kampf

6: mörderischer Kampf
 Radium Mines:
 l: Defense Control System ( reprogramm ) => EXP
2: vor 1: F + Schubsfeld
3: Jason Oupere
 Desert Runner Village:
 3 Brennendes Haus ( explore ) => F oder Rettung
    von Desert Runners
 4 ( Drientserungspunkt )
Gradivus Mons:
 1 Tür ( use passcard, yes, 1, evtl. workers, yes )
2 Log 35 + Elevator
3 Schacht nach oben ( Tür aufsprengen )
4: Log 66
5: Blue Card + EXP
5: Techniker + White Lart
7: Treppe zu Level 4 => Log 71
9: um durch die Tür im Süden zu kommen, muß man alle
Waffen ablegen
Lowlander Village:
1: RAM Officer ( steal keys ) => Keys
2: Lowlander ( talk ) => Log 45 + EXP
3: 2 Lowlander mit Fluchtplan
5: 2 Lowlander mit Fluchtplan

4: Code für 6: nacn 6: Log 46 + EXP

5: Zane ( kleiner Lowlander )

6: Medical Supply für 4 + Anticotes + Waffen

7: Acid Frogs ( nicht freilassen!)
Venusian Cave + Venusian RAM Base:
1: Techniker (interrogate => EXP => tie him up
     => Log 30)
2: Detonation Keycard
3: Contal Box + Explosive Granades ( yes => EXP )
4: ( Orientiarungspunkt )
5: RAM Warriors ( intimidiate, show mercy ) => EXP
6: Wissenschaftler mit Log 52
7: Landon
8: nach 7: Lockpick
Prison near Juno:
1: K + 2000 Credits + Rocket Launcher + Atha
```

```
Mar; posa Three:

1: Colonel Wilma + Log 4
2: Parrot ( fmed ) => Password: Sastile
3: Log 8
4: K + Schubsfeld
5: Parade (yes, bei Patrolen: evade, bei Plaza: yes =>7)
6: Parade

Core:

1: Weapon Controls ( no )
2: Copper Coin ( grab coin )
3: Closet ( yes, yes, yes) => Silver Coin
4: Gold Coin ( yes)
5: Old Man ( SASTILLE, yee)
6: Guard; nach 2-4! yes => 7
7: Sun King + Log 29 ( oui, non, oui )
8: Power Room ( yes )
```

```
Asteroid near Psyche:

1: sterbender Miner
2: Explosive Grenades + Sprengladung
3: K + Lun. Smert Suit + Credits
4: K + Sattle Armor with Fields

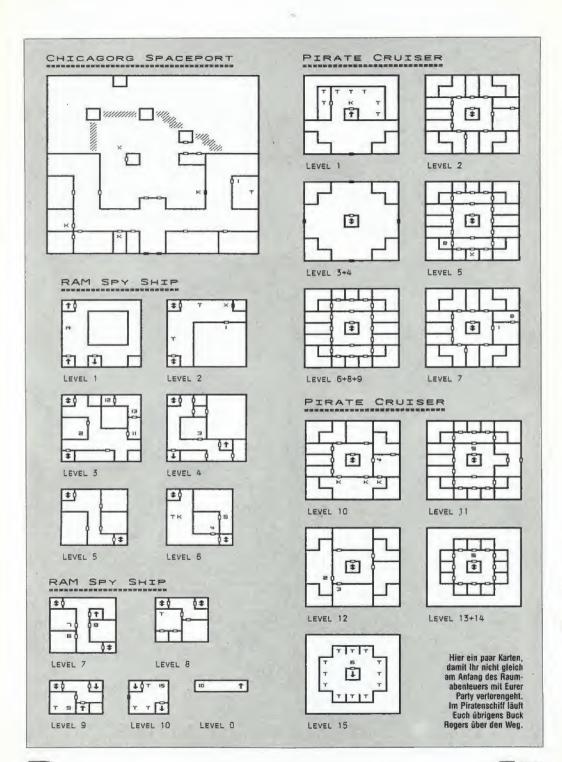
Solar System:

1: Mercury: Hielo / Mariposa 3
2: Venus : New Elysium / Lowlands
3: Luna : Tycho / Salvetion
4: Mars : Pavonis / High Deserte
5: Ceres / Asteroid Base
6: Thule / Prison
7: Aurora
8: Hygeia / Comm Center
9: Pallas
10: Vortuna
11: Vester
12: Peyche / Asteroid
13: Juno / Prison
```

Security). Auf dem Gang trifft man Buck Rogers, der einem seine Ausrüstung zurückgibt und sich der Gruppe anschließt. Dann holt man die Gegenstände aus der Zelle am Ende des Ganges und fährt anschließend mit dem Fahrstuhl zu Punkt 2 und 3 auf Level 12. Bei Punkt 2 holt man sich die Pläne des Raumschiffs, bei Punkt 3 gibt es einen Rocket Launcher und andere Gegenstände. Dann bringt man die Sprengladungen bei Punkt 4 (Level 10) an. Jetzt kann man die Terminals auf Level 1 abschaften und über Level 11 fliehen (+ EXP). Buck fliegt nach Salvation.

Dort angekommen, trainiert man und bekommt den Auftrag, einen in den Minen bei Thule gefangenen Nec-Agenten zu befreien. Zuerst jedoch fliegt man nach Hielo (Mercury), wo man jedem einen ECM Package kauft. Danach fliegt man nach Thule. Sollte man jetzt oder irgendwann später einem "Mer. Med. Cruiser" begegnen, sollte man angreifen

und "boarden", da man hier zwei Plasma Throwers und tolle Rüstungen erobern kann, Ist man in den Minen angekommen, wird man einige Male von extrem starken Robotern angegriffen. Man sollte sich hier nicht schämen, auch einmal den Spiel-Level herunterzuschalten, die Erfahrungspunkte, die man bekommt, ändern sich dadurch nicht. Besonders beim zweiten Kampf ist dies zu empfehlen, da einen gleich drei Roboter auf einmal angreifen. Man übersteht die Kämpfe am besten, wenn man seine Charaktere so aufstellt, daß die Roboter ihre Plasma Thrower bzw. Rocket Launcher nicht einsetzen können, ohne sich selbst oder einen anderen Roboter zu treffen: Sie greifen dann normal an. Hat man sich bis zu Punkt 1 durchgeschlagen, schaltet man dort die Waffensysteme aus (hierzu sollte man einen sehr guten Programm-Skill haben, da man bei jedem Fehlversuch von einem Combat Bot angegriffen wird) und kann nun an den La-



Vame des Gegnors					
Acid From	36	5	/Gift (-HP)	625	Srläuterungen zu den Karten:
cidium	42	4	/50% der Treffer: Bchaden	850	27 February angent 20 Detr Star Cent.
esert Ape	48	1	/Hitzeresistent	625	I will Manager
exadillo	36	1	/Hitzeresistent	450	, - : Mauern
vpercrab	24	3 -	****	125	0 , 0 : Türen
VDOFECOPD	24	5	/Gift (-> bewustlos)	200	🕽 , 🖚 : geschlossens Türen
voersnake	24	8		200	(hier kann man nicht
arge E.C. Gennie	33	0	/Gift (-> bewustlos)	250	durch)
er. H.S. Robot	77	1	/Hitzeremistent	1250	‡ , # : Geheimtür
er. Leader	49	-2	Plasma Thrower, BTL Armor	450	% : 'Schubsfeld'
er. Technician	24	A	- Island Firewer, D.C. Armor	300	(bier wird man
fer. Warrior	38	ō		400	
AM Assault Bot	72	-2	/benutzt Plasma Thrower	1250	zurückgeschubst)
AM Combat Bot	99	-4	/benutit Plasma Inrower		K : Kampf
AM G.D. Gennie	32	-6	/Dizzv	2300	e : Booty
RAM H.O. Robot	30	4	/U122y	125	F : Falle (-HP)
	55	*2		250	T z Terminal
AM H.S. Robot				600	× : Startounkt
AM L.D. Robot	20	6		150	e , 0 : Security Door
AM Mar. CGennie	40	0	Stun Grenada	200	1 . 4 : Treppe/Lift/Schacht
AM Mer. CGennie	56	-2	BTL Armor	450	
AM Technician	16	10/4		125	in die angegebene
AM Ven. CGennie	48	0	Mini Explosive Grenada	200	Richtung
IAM Warrior	24	1		125	
. Combat Robot	60	0	/benutzt Mini Expl. Grenade	550	
irate Leader	35	2	Stun Grenade	200	
irate Warrior	28	2	***	125	
land Squid	36	4	/Hitzeresistent	425	
imall E.C. Gennie	18	3	/Dizzy	125	
pacerat	10	6		125	
tage 3 ECG	35	-1	Mar. Needle Gun, Mar. M. Sword	300	
wamp Hornet	18	6	***	125	
alon	90	-6	77?	777	
errine Leader	24	2	All dis see	75	
errine Warrior	1.6	6		75	
Irsadder	54	-4	***	700	
loboter können mit tun Grenades nicht	Rocket getrof	Pistols, fen werd	Rocket Riffles, Sonic Stunners en.	und	
icrowave Guns wirk	en nur i	gegen Ga	oner ohne Rüstung.		

Lösungsservice Berry & Strothe

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- * Dragon Wars
- * Hillstar
- Pool of Radiance
- Champions of Krynn
- * Secret of the Silver Blades * Legend of Faerghail
- * Dungeon Master
- * Bloodwych Datadisc
- * Chaos strikes back * Dragonflight
- Ultima III-VI
- * Buck Rogers
- * Might and Magic II
- * Elvira u.v.a.

Demnächst: Cadaver, Captive (Verbest mögl., Liste anfordern) Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25.- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6.-, Vork. VS DM 3.-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei: Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

849. 749. 649.

599,

Tel.: 0911/795102

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

DYNAMIC SYSTEMS

HAUPTSTR. 104 A-8784 TRIEBEN

TEL: 03615/2736

(15-19 Uhr Mo.-Fr.)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Kein Problem! Fordern Sie noch heute unseren GESAMTKATALOG kostenlos an!

AMIGA/ST-NEWS

Buck Rogers Chaos strikes back CASH (nur Amiga) Battle Command Great Courts 2 Hard Drivin 2 Mig 29 Fulcrum Panza Xick Boxing Rick Dangerous 2 Thalion T. First Year Wolfpack Powermonger

Weitere Angebote aus unserem Lieferprogramm:

A 500 intern 512 KB, Uhr, absch. A 500 Intern 1.8 MB/2 MB, absch. \$ 1190,-

SEGA-MEGA-DRIVE dt.inkl.Spiet S3880,-NINTENDO GAMEBOY Inkl. Tetris S1290,-PCENGINE S2990,-Softwarefür PC-ENGINE, SEGA-MEGA-DRIVE, C64, GAMEBOY, ...

Festplatten, Laufwerke, Joysticks

MS-DOS

Buck Rogers Crash-Course It Came from the Desert Klax Larry Tripple Pack M.U.D.S. M.U.D.S Railroad Tycoon Rick Dangerous!! Secret of the Monkey Isl 749 Silent Service II Team Yankey 699, Ullima VI Wing Commander

THE SOFTWORE MONIOCS »HOTLINE« 030/6944862 DIE SPEZIGLISTEN

PC Amiga ST PC Amiga ST PC Amiga ST

9995 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 5075 | 507 Amiga + 512 KB A-10 Tank Killer Bard's Tale 3 B.A.T. 89,95 70,95 70,95* 69,95° 69,95° 69,95° a.A. a.A. 84,95° 84,95° 67,95° 70,95° 89,95° 72,95° 64,95° 64,95° 74,95° 69,95° 69,95° 89,95° a.A. 90,95° 69,95° 6 BA.T.
Battle Command
Battletech 2
Blue Max
Buck Rogers
Cadaver
Champions of Krynn
Chaco Strikes Back
Command HO 89,95 a.A. 59,95* 59,95* 87,95 70,95 64,95 64,95 84,95 72,95* 59,95 69,95 79,95 69,95 69,95 Command HQ Covert Action Curse of Azure Bonds Dragonflight-Special Ed. Dungeonmaster

Master Neu im NES Mega Drive * System Game Boy Drogramm Lynx

	PC .	Amiga	21		PC	Amiga	57
MIG 29 Pulcrum	84,95	79,95	79,95	Sim City	68,95	68,95	68,95
Мооп Ваке	119,95			SimCity Architecture 100	39,95	39,954	39,95
Monkey Island (dt.)	72,95	69,954	69,954	Sim Earth	89.95	aA.	a.A.
MUDS.	69,95	64,95	64,95	Sorcerers	aA.	-	-
NAM 1965-75	84,95*	69.95	69.95	Soundblaster-Karte	399 -	-	-
Neuromancer	62,95	59,95		Space Quest 4	89,95		-
Nightshift	54,95	54,95	54.954	Speedball 2	71,95	65.95	65.95
On the Road	67.95°	67.95	67.95	Their Pinest Hour 1	69.95	69,95	69,95
PGA Tour Golf	65,95	65.95	65,95	Their Finest Hour 2	79.95		
Pirates	59.95	59.95		Transworld	69.95	65.95	65.95
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,954	Ultima 5	71.95	71.95	65,95
Powermoneer	72.95*		68.95	Ultima 6	79,95	rape a	4
Rallmed Tycoon	83.95	81,95	83.95	Warlords	67.95	67,95*	
Red Baron	84,95	7	*	Wing Commander	79.95	79,95*	-
Savage Empire	80,95			WingComSecretMission	19 95	10410	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65954	Wolfpack	86.95	72,95	72,95
Silent Service 2	84.95	84.95*		Wonderland	82,95	70,95*	70.95

For Neural of rich; in richard area, Internet and Provincion region with hims. Provincion of the Neural is glift, principe for Not tax rich, the 200 Del Headlest Decembers wit a Early Mexamedratum, leve 400 Del 4 (EA), durities in rife p. game Speal arrows, it, lower bloom in rif 3 (EA) (Ea) and 12 per fig. Wheeling For John product, lower received to the short pulmer because at the period of the received to the solvent pulmer because the period of the received to the solvent pulmer and an all the del 4 (Ea) and 12 period to the solvent pulmer and the solvent pulmer a

sern bei Punkt 2 vorbei. Jetzt kann man Jason Dunere bei Punkt 3 befreien (wer will, kann sich auch um den Gefangenen in der Zelle nördlich von Dupere kümmern). Danach kann man die Minen verlassen und nach Salvation zurückkehren. Dort erfährt man das nächste Ziel: der RAM-Stützpunkt Gradivus Mons auf dem Mars. Bevor man jedoch dorthin fliegt, kauft man iedem ein Jet Pack und erledigt den Asteroiden bei Psyche, denn dort kann man Explosive Grenades (4D10 Schaden) und tolle Rüstungen (Lun. Smart Suit; Battle Armour with Fields) finden.

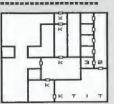
Die Gegner sind (im Gegensatz zu Thule) sehr einfach zu besiegen: es sind ECGs in allen Ausführungen (auch Stage 3 ECGs. deren Waffen man mitnehmen sollte). Man begibt sich zuerst zum sterbenden Miner bei Punkt 1, dann holt man die Gegenstände bei den Punkten 3 und 4. Danach holt man bei Punkt 2 die Explosive Grenades und schaltet den Zeitzünder für die Selbstzerstörung ein. Dann verläßt man schnell den Asteroiden (dabei wird man in der Boarding Tube noch einmal angegriffen) und fliegt zum Mars. Beim Anflug wird man von einem Scout Cruiser angegriffen, der aber kein großes Problem darstellen sollte. Auf dem Mars angekommen, erhält man den Log Entry 55. Man sollte so lange nach Osten gehen, bis Scott sich meldet und vor dem Angriff der RAM-Truppen auf die Desert Runner Village warnt. Also begibt man sich dorthin (der Kreis nordöstlich der Gruppe) und warnt die Einwohner (gaze. away, warning, Gliders, yes).

Dann begibt man sich zu Punkt 1 und kämpft dort zweimal mit den Desert Runners gegen die RAM-Truppen. Anschließend holt man sich bei Punkt 2 die Lun. Heat Gun und die Red Passcard (sollte man hier noch nichts finden, sollte man erst ein paar Desert Runners bei den Punkten 3 aus den Flammen retten und danach nochmals suchen). Hat man beides, findet man auch noch eine Granate, die aber sofort explodiert und einen Charakter Feuer fangen läßt. Bei Punkt 4 fischt man ihn mit Hilfe eines Seils aus dem Brunnen. Dann rettet man noch einige Desert Runners aus ihren brennenden Häusern (Punkt 3) und verläßt das Dorf dann. Man wird zum geheimen Lager der Desert Runners geführt. Dort erhält man eine grüne Passcard und einen Plasma Thrower. Danach spricht man mit Tuscon und Atha, den Anführern des Dorfes (yes, Earth, 6mal yes). Tuscon will sich am blauen Felsen im Gebirge (8 N, 5 W) mit einem tretfen. Dort schließt er sich der Gruppe an und führt sie nach Gradivus Mons

Dort angekommen, begibt man sich über Punkt 1 (use Passcard, red, evtl. Workers, yes) und die Security Doors ins innere Gebäude, wo man die Terminals durchsuchen kann (man kann alle Terminals nach Daten untersuchen, muß dies aber nicht). Anschließend sprengt man die Tür vor Punkt 3 in die Luft und begibt sich im Schacht nach oben. Auf Level 1 befindet sich nichts Besonderes, so daß man gleich noch einmal "ascenden" kann. Auf Level 2 holt man sich dann bei Punkt 5 die blaue und bei Punkt 6 die weiße Passcärd. Dann klettert man nochmals im Schacht nach oben (den Alarm kann man an den Terminals abstellen, wenn man will). Dort begibt man sich über die Treppe bei Punkt 7 auf Level 4, wo man auf die Plattform schießt und dann den Lift bei Punkt 8 benutzt. Derjenige, der den Lift bedient, wird dabei von einigen Technikern angegriffen. Hat man sie besiegt, richtet ein anderer Techniker den Laser auf die Gruppe, worauf ihn ein Charakter erschießt, und er auf den Kontrolicomputer fällt, welcher dadurch zerstört wird. Die Plattform stürzt ab. Unten angekommen, wird man von den Robotern angegriffen und erfährt danach, daß die Selbstzerstörung des Stützpunktes aktiviert wurde und verläßt Gradivus Mons (+ EXP; Log 70). Draußen trifft man Atha. die Tuscon wieder mitnimmt.

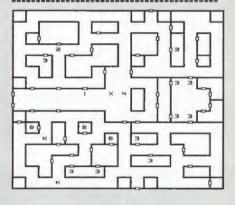
Danach verläßt man den Mars (Log 68). Auf dem Heimflug bemerkt man ein Raumschiff, das von RAM-Cruisern verfolgt wird. Man folgt ihm nach Ceres, wo man in der Bar erfährt, daß sich ein gewisser Justin Robeno nach Fortuna abgesetzt hat. Also fliegt man nach Fortuna, wo man im Restaurant nach dem Bestellen des Essens von RAM-Warriors angerempelt wird. Man folgt ihnen und greift sie an, als sie einen Techniker bedrohen. Der Techniker, es ist Justin, schließt sich der Gruppe an (+ EXP) und erzählt, er habe ein Gerät in der Bücherei von Pavonis versteckt. Dort angekommen,

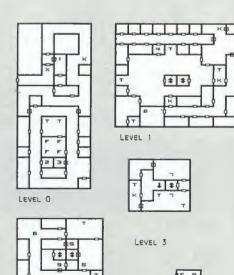
RADIUM MINES NEAR THULE



Im Desert Runner Vitlage solltet Ihr Euch mit den Eingeborenen gut stellen. Sie können Euch noch im weiteren Kampt nützlich sein.

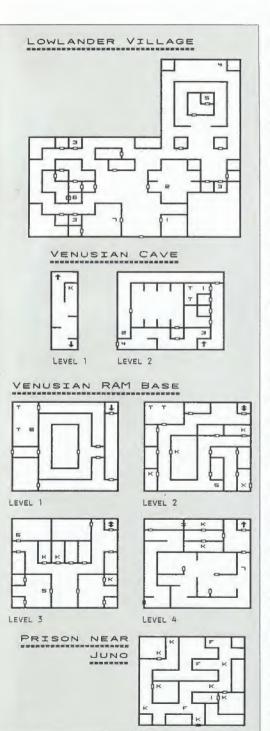
DESERT RUNNER VILLAGE





LEVEL Z

LEVEL 4



wird man zweimal angegriffen und kann dann zurück nach Salvation fliegen.

Die nächste Station sind die Venus Lowlands, wo man nach einigen Schritten einige Lowlander trifft (answer, yes Kampf gegen RAM-Truppen) yes, Leander schließt sich der Gruppe an (+ EXP). Auf dem Weg zum Lowlanderdorf (im NW der Karte) trifft man einen verstörten Lowlander, dem man hilft (yes, yes, fight). Nach dem Kampf sollte man die Granaten der CGennies mitnehmen. Im Dorf angekommen. nimmt man als erstes bei Punkt 1 einem RAM-Offizier dessen Schlüssel ab. Dann besucht man bei Punkt 2 den Lowlander und rettet bei Punkt 5 Zane. einen kleinen Lowlander, auf den man im Kampf besonders achtgeben sollte (er hat nur vier HP). Danach trifft man bei Punkt 4 einige Lowlander, denen man von Punkt 6 das Medical Kitt holt (Log 46). Man verläßt das Dorf und betritt die sechs Felder südlich gelegene Höhle. Dort steigt man die Leiter zu Level 2 hinunter. Zuerst holt man sich den Schlüssel des Technikers bei Punkt 1, mit dem man zu Punkt 2 gelangen kann, wo man den Zünder für die Sprengladung bei Punkt 3 erhält. Dort wählt man "yes", worauf man automatisch sämtliche Gleiter mit Sprengladungen versieht und diese zündet. Danach geht man durch die Tür westlich von Punkt 4 zum RAM-Stützpunkt, Man beginnt auf Level 2, von wo aus man sich zum Aufzug vorarbeitet und auf Level 3 fährt. Dort erledigt man Punkt 5 und besucht dann die Wissenschaftler bei Punkt 6: Diese geben einem den Auftrag, Landon zu suchen. Man findet ihn bei Punkt

Da man Zane's Sohn gerettet hat, ist er bereit, mit einem zusammenzuarbeiten und erzählt, daß bei Punkt 8 auf Level 1 das Lockpick sei. Man holt es und Landon meint nun, man solle die Geheimtür auf diesem Level suchen. Man geht durch sie hindurch und besucht wieder Landon. Jetzt soll man die Wissenschaftler holen. Hat man auch dies erledigt, verlassen die Lowlander den Stützpunkt durch einen Tunnel. Leander geht mit ihnen (+ EXP). Man verläßt zuerst den Stützpunkt durch die Tür auf Level 1 und dann die Venus, Im Raumschiff wird man gebeten, das Restaurant "Chez Luna" in Tvcho zu besuchen. Dort trifft man Wilma Deering, die einen bittet, einen Roboter zu zerstören, damit sie ungestört einen Informanden treffen kann.

Als Belohnung dafür erhält man eine Mer. Needle Gung und EXP. Wieder in Salvation. erfährt man, daß Atha, die Frau von Tuscon, entführt wurde und auf Juno gefangengehalten wird. Also fliegt man dorthin. Nach einigen schweren Kämpfen findet man Atha und einen Rocket Launcher bei Punkt 1. Man verläßt das Gefängnis automatisch. Wieder in Salvation, erhält man den letzten Auftrag: die Zerstörung des Doomsday-Lasers auf Mariposa 3. Man fliegt also zum Merkur und betritt Mariposa 3. Nachdem man einem Roboter seine Ausweise (die vom Mars) gezeigt hat, trifft man abermals Wilma Deering, die einem einige Tips gibt und die Ausweise entgegennimmt. Bei Punkt 2 erhält man ein Paßwort: Bastille. Man begibt sich zu Punkt 5. wo man sich verkleidet und an der Parade teilnimmt. Sollte man während der Parade Sicherheitskräfte entdecken. wählt man "evade".

Die Parade verläßt man bei Holst Plaza (Punkt 7), von wo aus man in die "Core" gelangen kann (Tür östlich von Punkt 8). Dort holt man bei den Punkten 2 bis 4 die Münzen und gibt sie auf Level 4 der Wache bei Punkt 6, worauf man zum Sun King vorgelassen wird. Nach einigen Verhandlungen (oui, non, oui) schaltet dieser die Waffen in der Core aus und beauftragt einen, den Doomsday Laser unter seine Kontrolle zu bringen. Man kann jetzt auf Level 9 gehen. Dort hört man, daß der Countdown des Lasers gerade anläuft. Man begibt sich sofort über die Treppe in der nordwestlichen Ecke auf Level 11 (Weapons Control) und schaltet bei Punkt 8 den Strom ab. Der Countdown wird abgebrochen und man hat jetzt wieder Zeit. Trotzdem sollte man sofort zu Punkt 9 gehen, da es auf Level 11 Zufallsbegegnungen mit Combat Bots gibt. Bei Punkt 9 besiegt man die Techniker, schaltet den Laser aus und die Selbstzerstörung ein. Der Sun King sieht dies natürlich nicht gern und schaltet die Waffen in der Core wieder ein. Also begibt man sich nach einem weiteren Kampf auf Level 10, wo man bei einem der Punkte 10 die Tür sprengt und mit einem kleinen Gleiter von der Station weafliegt.



WORLD WONDERS



	Атася			;
	ds Tale		3	[6:
Baro	× Root	816		
Cac	Saver d	H.		
Cha	mnion	s of K	rynn dt	
Cod	меали	a: ICE	MAN at	
	anel Be			-
Con	taguest	of Car	nelot di	1
	ты Тига			
Cur	se of th	ne Azu	re Bone	de :
	tin Lper			-
	oon W			- 3
	редпл		-OT	- 3
	ry Take			- 1





WED-SANDADSTEN Nadisaling: 7 00 DN

SERVICE-LEISTUNGEN: Elipost Service: 7,09 DM Aufpreis Sickerheltskorten 2.00 Aufgrals

ACHTUNG Sectalisages of: 90,00 DM Versand-kosten Frei I

Inhaber: Jörg Eckhardt

vorbehallen

Drucktehler

COMPUTER

BEI SPIELEN

IN WIEN

Postversand österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158 Telefon: (0 222) 602 26 18

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

	AMIGA		ATARI ST		PC/AT
A 10 Tank Killer	85.90	Apprentice	54,90	Betrayal	89,90
Cadaver	69,90	BSS Jane Saymour	64,90	Buck Rogers dt.	85,90
Champions of Krynn	79.00	Cadaver	69,90	Champions of Krynn	74.90
Chaos strikes back *	64,90	Chags strikes back	69.90	Eve of the Beholder	79.90
Dragons Flight	75,90	Dragon Flight	69,90	Flight of the Intruder VGA	89,90
Elvira kompleti dt.	74,90	Elvira komptett dr.	74.90	F-16 Falcon	89.90
F-19 Stealth Fighter	74.90	F-19 Stealth Fighter	74,00	Hard Nova	79.90
F-29 Retaliator	64.90	F-16 Combat Pilot	69.90	Indiariapolis 500	69.90
Indianapolis 500	69.90	F-16 Falcon dt.	74.90	Ishida	74.90
Invest	59.90	F-29 Retainator	65.90	LHX Attack Chopper	99.90
Ishido	69.90	(mmortal	69.90	Lonm	75.00
Ktax.	54.90	Imperium dt.	69.90	Lost Patrol	74.90
Lemmings	74,90	Indiana Jones of	69.90	N : Tank Platoon	89.90
Lost Patrol	54,90	Klax	54,90	Mig 29 Fulerym	89.90
Lôtus Esprit Turbo Chall.	64,90	Larry Iti	89.90	Populos	69.90
M 1 Tank Platoon *	75.90	Midwinter	69.90	Ports of Gall	89.90
Panza Kick Boxing	74,90	Panza Kick Boxing	74.90	Railroad Tyrogen	89,90
Paradroid 90	64,90	Paradroid	69.90	Team Yankee	79,90
Pool of Radiance	64,90	Popalous dt.	69,00	Silent Service II	89.90
Power Monger	74.90	Pool of Radiance *	69.90	Sim Earth of.	69.90
Railroad Tycoon *	85,90	Sim City	74.90	Ultima 6	84.90
Their finest Hour	69,90	Their finest Hour	74,90	Wing Commander	84.90
Ultima V	74.90	Turrican	54.90	Wing C. Mission	45.90
Wings 1 AIB	74,90	TV Sports Baskerball *	74,98	Wolfpack	89.90
Wing Commander *	79.90	Unima V "	74.90	Wonderland	89.90

* wird erwartet Versandkosten DN Irrjum und Preisänderungen vorbehalten Versandkosten DM 8,-

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

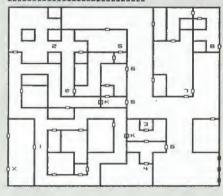
Telefon (06074) 98482

Fax: (06074) 95347

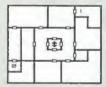
Montag-Samstag von 10.00-19.00 Uhr

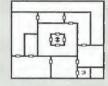
Michael Reimer · Brandenburger Str. 1 · 6074 Rödermark

MARIPOSA THREE

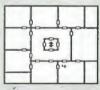


CORE



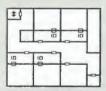


LEVEL 1





LEVEL 3

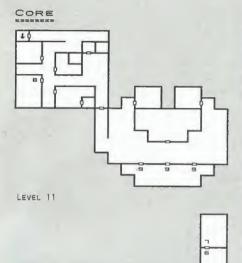


LEVEL 9

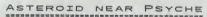
LEVEL 10

Die Levels 5 bis 8

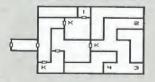
bestehen nur aus einer Leiter



LEVEL 4



0 10



Jetzt geht es dem Doomsday-Laser an den Kragen. Macht Euch bereit für den entscheidenden Kampf.



Paradroid '90

Christian Mehl aus Gerden hat "Paradroid '90" bis ins dritte Schiff durchgespielt und alle Decks von Droiden befreit. Doch jedesmal wenn er das Schiff geschafft hat, behauptet der Schiffscomputer, daß noch 23 Droiden auf der U.S.F. Odyssey sind. Ein Weiterbeamen auf das nächste Schiff ist nicht möglich. Hat Christian etwas übersehen oder ist ein Fehler im Programm?

Die Antwort zu Final Fantasy Legend

Sven Kiesler aus Duisburg hat sich das tolle Rollenspiel für den Game Boy zugelegt. Nun treten bei Ihm einige Probleme auf, die wir direkt beantworten können.

 Wie besiegt man in der ersten Welt den Bandit King? Bisher sind alle seine Kämpfer bei dem Versuch gestorben.

Das ist einfach ein Problem der Erfahrung. Offensichtlich besitzen Deine Charaktere noch nicht genug Hitpoints und Stärke. Also Geld sammeln und die nötigen Hitpoints einkaufen.

Kann man irgendwo Schätze finden, wie in der Anleitung beschrieben?

Kannst Du, aber leider nicht in der ersten Welt.

3. Wie oft verschwinden die Waffenpunkte?

Mit jedem Schlag ein Punkt Abzug. Am besten ist es, wenn man immer ein paar Reservewaffen im Rucksack hat.

Die Antwort zu Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hatte Probleme mit dem Elemental Orb. Jürgen Braun aus Limburg weiß ein paar Antworten. 1. Das "loincloth" von

1. Das "loincloth" von "The long One" findet man im 8. Jahrhundert auf Position E2 (5,4). Bei der Zeitmaschine muß allerdings sieben eingegeben werden, denn das 8. Jahrhundert zählt ja von 701-800!

Die Sache mit dem Orbist wirklich nicht einfach. Man gibt die Orb einem NPC und "dropt" diesen aus der Party. Er läuft jetzt in das Gasthaus, von dem aus zuletzt gestartet wurde. Dort nehmt Ihr den NPC wieder auf und seid so auch im Besitz der Kugel.

 Das Lair von Mandaguat befindet sich auf Position D2 (6,8), allerdings gibt es dort nur einen Kampf und keinen Dungeon.

4. Durch die Barriere zu Corak's Body in Corak's Cavern können nur Kleriker und Diebe gelangen. Dies aber auch nur, wenn sie Corak's Soul dabei haben. Diese ist nach einem Kampf mit acht Ghosts auf Position C1 (10.15) zu finden.

Nun noch ein Hinweis für das "Endrätsel". Kurz vor Beendigung des Spiels muß ein Rätsel unter Zeitdruck gelöst werden (15 Minuten). Jürgen kann leider kein Lősungswort angeben, weil die Buchstaben jedes Mal neu ausgewürfelt werden. Es wird eine scheinbar wirre Kombination von Buchstaben angeboten. Diese müssen umsortiert werden. Das alles ergibt einen Satz. Das Lösungswort "Preamble" muß nun aus den entsprechenden Buchstaben zusammengesetzt werden. Danach ist das Spiel endlich beendet.

Castle Master

Bernhard Roßberg aus Braunschweig ist bisher erfolgreich auf Geisterjagd gegangen und hat auch schon neun der Schlüssel aufgesammelt. Ausgerechnet der Schlüssel zum "King's Solar" fehlt ihm noch. Kann jemand von Euch den genauen Fundort dieses letzten Schlüssels beschreiben?

King's Quest V

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier die Fortsetzung der Komplettlösung von Reinhard Wolf aus Gießen.

Der Adler macht Graham nun die Sache entschieden zu leicht. Er fliegt ihn dorthin, wo die nächste Party steigen soll. An diesem Strand findet sich ein rostiges Stemmeisen, welches noch einen Platz im Hosentäschchen findet. Ein Bild weiter nördlich liegt ein kleines Boot, dessen sich Graham sofort bemächtigt, um auf die hohe See zu steuern. Leider hat das Boot ein Loch, und so kommt es, daß man mal wieder restoren muß. Nachdem der Schaden im Boot unter Zuhilfenahme des Wachsklumpens halbwegs behoben scheint, steuert Graham viermal nach Osten und einmal nach Süden. um an einer wunderschönen Insel mit weniger wunderschönen Bewohnern anzulanden. Die Harpven vergreifen sich nun an Graham und Cedric. können sich aber nicht darauf einigen, ob Graham nun gut schmeckt oder zu fett ist. Diese Gelegenheit nutzt Graham, um sich zu bücken und den Angelhaken aufzuheben. Danach klimpert er auf seiner Harfe und siehe da, den schrecklichen Weibern gefällt die Musik. Eine der Harpven hält sich für ganz schlau und klaut Graham die Klampfe, was die anderen natürlich nicht gut finden und sich an die Verfolgung der Diebin machen.

Urplötzlich steht also Graham ganz alleine da und denkt sich, daß er besser nicht auf die Rückkehr der Mädels warten sollte, da deren Absichten nicht die lautersten zu sein scheinen. Er geht nach Westen aus dem Bild, sammelt dort den verletzten Cedric auf und geht nochmals westlich zu seinem Boot. Am Strand liegt noch eine Muschel, in der man ganz toll das Meer rauschen hören kann, und die gleich von großem Nutzen sein wird. Nun rudert unser Recke viermal in westliche Richtung und landet an einem Strandstück, auf wechem ein reichlich obskures Häuschen steht. Da auf wildes Klopfen hin niemand die Türe öffnet, betätigt Graham die Glocke. Ein alter Mann tritt heraus, der schwerhörig ist. Diese neue Hürde des Nichtverstandenwerdens wird übersprungen, indem man dem Alten den einzigen Hörrohr-ähnlichen Gegenstand in die Hand drückt, worauf sich dieser plötzlich recht verständig zeigt. Der Alte (ich werde den Verdacht nicht los, daß es sich um Crispin handelt) repariert Cedric und bestellt eine Meerjungfrau (stumm), die Graham und Cedric zur Insel des Zauberers Mordack leiten soll.

Hier beginnt nun der trickreichste und letzte Teil des Abenteuers. Als die Insel des Zauberers in Sicht kommt, verlassen Graham plötzlich die Navigationskünste. und er baut zum zweiten Mal in kurzer Zeit einen Totalschaden mit einem ihm anvertrauten Fahrzeug. Dabei stellt sich heraus. daß er offensichtlich einen Wildunfall hatte, denn es liegt ein toter Fisch in seiner Nähe. Diesen fassen wir zwar nur ungern an, aber es bleibt ja nichts anderes übrig. Graham geht über die Treppen nach oben und läßt sich beim Durchschreiten des Schlangentores erst einmal verkohlen. Beim zweiten Mal nimmt er iedoch unter Zuhilfenahme des Kristalls unbarmherzig Rache an den Betonköpfen. Nun sehen wir die große Eingangstüre des Schlosses, schreiten mutia darauf zu und müssen leider wieder über unsere Tolpatschigkeit fluchen. Der Spalt ist aber auch wirklich kaum zu sehen. Graham entschließt sich also doch, den Seiteneingang zu benutzen und schreitet unter den Unkenrufen seines Begleiters um dieses Schloß herum. Im nächsten Bild sieht Graham, außer daß es sich bei diesem Weg um eine Sackgasse handelt, noch ein schweres rostiges Gitter, das er als gelernter Einbrecher und Dieb schnell mit dem Stemmeisen aufgehebelt hat. Er läßt sich in das Dunkel herabdleiten und...

Es ist schwer, sauschwer, sich in dem Labvrinth zurechtzufinden! Hätten sie wenigstens mal ein paar Witze and die grauen Wände geschrieben... In Blickrichtung: O,N,O, N.O.W.O.W - jetzt sollte Graham vor so einem ulkigen grauen Steinmonster stehen. Um dieses zu belustigen, gibt Graham das Tamburin her. Der Affe macht vor Freude einen Purzelbaum und verliert daraufhin eine Haarnadel, die dadurch in unseren Besitz übergeht. In Blickrichtung: S,O,W, Ŏ,W,N,W,N,O,W,N,W,Ŏ,W,O,W, N.W.N.O. Nun steht man hoffentlich vor einer noch verschlossenen Türe, probiert den alten Houdini-Trick mit der Haarnadel und siehe da, die Türe läßt sich mit einigem Kraftaufwand öffnen. In der Rumpelkammer, in der man sich wiederfindet, stiehlt man aus dem Wandschrank das Paket mit den Erbsen und schreitet durch die Türe in die offensichtlich unaufgeräumte Küche des Schlosses. Hier spricht man mit dem hübschen Mådel, das sich aber zunächst bockig zeigt. Erst nachdem man dieses Aschenputtel mit dem Halsband angelockt hat. taut es auf. Man erfährt, daß sie eine Prinzessin von den grünen Inseln ist, und daß der widerliche Mordack sie in dieses Schloß verschleppt hat und sie als Haushälterin und Reinemachefrau beschäftigt. Sie könnte es allerdings viel besser haben, wenn sie den Zauberer geheiratet hätte, doch scheint sie eine gewisse Abneigung gegenüber Mordack zu hegen, die sie zu einer Sinnesverwandten von Graham macht. Naja. Genug geplaudert, der Showdown läßt nicht lange auf sich warten. Ab jetzt verläuft nicht immer alles gleich, es ist aber notwendig, folgende Dinge zu erledigen, 1. Sich von dem blauen Monster gefangennehmen lassen. Man wird dann in ein Verlies eingesperrt, in welchem Graham durch geschicktes Hantieren mit dem Angelhaken das wichtigste Utensil des Spieles aus einem Mauseloch zerrt: einen Brocken Gorgonzola (stinkt und schimmelt und eignet sich nicht zum Verzehr). Aschenputtel wird Graham dann (einmall) aus der Patsche helfen und ihn aus dem Verlies befreien. Im Labyrinth kann man dann einfach hinter ihr hertappen. 2. Beim zweiten Treffen mit dem blauen Monster muß man schnell den Sack Erbsen ausstreuen. Aufgrund der Physiognomie des blauen Dingsdas rudert dieses noch ein bißchen mit den Armen, aber dann ereilt es das Schicksal iedes Erbsentänzers, und es fällt so dumm hin, daß es für die Zukunft keine Gefahr mehr darstellt. 3. Falls einem die schwarze Katze begegnet (die ia in Wirklichkeit der Zauberer Mannan ist, den Alexander, Grahams Sohn durch wüstes Herumzaubern in eine solche Schwarze umgewandelt hat. aber das ist eine lange Geschichte..), so sollte man dieser flugs den Fisch zuwerfen und sich aus dem Staub machen, falls man die Erbsen noch nicht verstreut hat (also falls 1, und 2, noch nicht eingetreten sind). Für den Fall, daß man schon den leeren Sack Erbsen in Besitz hat, gilt 4. 4. Der schwarzen Katze, egal ob sie noch am Fisch kauen ist oder nicht, den braunen Sack über den Kopf werfen. Damit ist auch dieses Übel aus der Welt. Man muß allerdings bei 2., 3. und 4. ziemlich schnell reagieren. Diese vier Punkte können vom zeitlichen Ablauf variieren, sind aber dringend zu absolvieren. Ach ja, es kommt gelegentlich schon mal vor, daß sich Mordack persönlich um Graham bemüht. Dazu ein Tip: 'Save early, save often" (wie Al immer so schön sagt). Durch die Küche hindurch nach Osten gelangt man in einen Flur mit Klavier, das schön spielt, aber naturgemäß Ärger einbringt. Danach kommt man in das Eßzimmer, von dort nach Süden in das Vorzimmer des



70

19 TOV

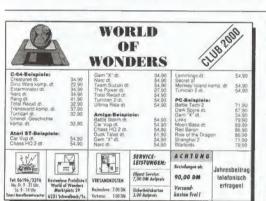
Eßzimmers, wo gerne die Katze und der blaue Knuddel rumlungern. Von hier nach Westen betritt man einen Treppenflur. in welchem aber auch nichts Interessantes zu finden ist (außer vielleicht dem Blauen und dem Schwarzen). Die Treppe rauf ist dann wieder ein Gano (man kann aus dem Fenster sehen, gibt aber keine Zusatzpunkte, weil es in diesem Spiel eh keine Zusatzpunkte gibt). Nach Osten liegt das Laboratorium des Zauberers und nach Westen das Schlafzimmer Im Schlafzimmer kommt man in südlicher Richtung in die Bibliothek von Mordack, in der man ein Weilchen rasten sollte Man schaut sich den aufgeschlagenen Wälzer auf dem Schreibtisch an und prägt sich das alles ganz genau ein. Nach weiterem Warten pufft's im Schlafzimmer, und der Meister persönlich haut sich in sein widerliches Bett, um den Alptraum des Tages zu träumen, denn Graham latscht ganz dreist in dessen Zimmerlein und sieht dort den Zauberstecken von Mordack liegen aus dem Labor von Dr. Fran-



(der piekt wahrscheinlich beim Schlafen). Graham mopst sich nun auch noch den Stab und spurtet ins Laboratorium, Dort kann er erst mal seiner miniaturisierten Familie in deren Terrarium zuwinken. Er entschließt sich dann aber doch zu kühnem Handeln und stürzt die Wendeltreppe rauf und weiter nach rechts zu der großen Maschine, die mich sehr an eine kenstein erinnert. Auf die zwei Tellerchen der Maschine legt er dann die beiden Zauberknüttel, und damit die Sache richtiq in Schwung kommt. schmeißt er in die stinkende und wabernde Brühe, mit der die Maschine gefüllt ist, noch was Stinkendes hinzu (quasi als Katalysator). Nachdem nun also der Käse auch da ist, wo er hingehört, fängt die Kiste an zu spucken und zu spotzen und

abrakadabra simsalabim: der Zauberstab von Crispin ist wie neu, und der von Mordack alt. Natürlich macht die Maschi-

ne ein furchtbares Getöse und weckt dabei den ollen Widerling Mordack auf. Dieser kommt ganz erbost ins Labor gerannt und nennt Graham "Schwein" und so. Doch als er seinen Zauberstab wieder holt und Graham zur Sau machen will, fliegt der dusselige Cedric (ich dachte, er würde nie zu was out sein) direkt in die ballistische Flugbahn des Zauberfluchs. Dabei fällt der arme Cedric von ganz weit oben in der Luft nach ganz unten auf den Boden und tut sich bestimmt ganz arg weh, und das kann Old Graham nicht auf sichsitzen lassen. Mehr als ein Zauberspruch war in Mordacks Stab wohl nicht mehr drin, und so ärgert der sich noch mehr und will den Graham jetzt so richtig flott machen. Doch haha! Graham hat jetzt selbst einen Zauberstab und kann vier tolle Zaubersprüche, die er jetzt geschickt gegen Mordack einsetzen muß.



Sicherheitskurton 3.00 Aufgreig

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE-Aeroblaster, Genord, Ka Ge Ki, Shadow Blaster, Star Cruiser, Warrior Aresuta, Kyukyoku Tiger, Sword of Vermillion, Darius II.

PC-ENGINE-Jackie Chan, Popoulus, S.C.I., Spin Pair, Toy Shop Boys, Varis III, Voilent Soldiers, Zipang, Bruce Lee, Kung FU, Murder Club, Battle Bastille

GAMEBOY - alle aktuellen Module a. A.

SEGA GAME GEAR-Alex Kid, Sokoban, Basebail, Golf.

Fordern Sie unsere kosteniose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

erfragent

Versond

bacton Fral I

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B. MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE

Nacimalizes: 7.00 DM

Verkeen: 5 00 DM

> Aleste, Aeroblaster, Ishido, Gaiares, Dick Tracy, Gynoug, Technocop, Trampoline Terror, Wrestle War, Tiger Hell, Sonderangebote ab 39,- DM! GAME BOY:

Nintendo

Alle Klassiker und Neuheiten, Sonderangebote ab 29,- DM! Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) Freiumschlag. oder für sofon info: 0 53 22 / 54 081.

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78





Powermonger

Da die Anleitung für "Powermonger" den Spieler strategisch ziemlich im Regen stehenläßt, hat sich Volker Morbach aus Zeltlingen-Rachtig entschlossen, für alle Einsteiger ein paar Tips zusammenzustellen.

Der erste Schritt in einem neuen Land sollte das Erkunden der Besitzverhältnisse und der Bewaffnung der feindlichen Armeen sein. Harold II (gelb) unterhält (anfangs) keine eigene Armee und ist (anfangs) neutral gegenüber Eurer Armee. Er ist sehr gut zum Füllen Eurer Speisekammern geeignet, da er so gut wie immer zu einem Bündnis mit Euch bereit ist. Javne III (blaue Umhänge) und Jos XVIII (rote Umhänge) sind Eure erklärten Feinde, da sie genauso wie Ihr versuchen, die Insel zu erobern. Mit diesen beiden Heerführern lassen sich daher auch keine dauerhaften Bündnisse schließen. Bündnisse schließt man am besten dann, wenn man schnellstens Nahrung braucht oder wenn die jeweilige Siedlung ein Katapult oder einen anderen benötigten Gegenstand erzeugt hat.

Wenn man vor hat, eine Siedlung anzugreifen. schwere Waffen gebaut hat, nimmt man dieser natürlich vor dem Angriff dieses Gerät durch ein Bündnis ab, die sich am leichtesten durch vorhergehendes Handeln (laut Handbuch) oder Bestechen (laut Verpackungsdeckel) abschlie-Ben lassen. Der erste Captain sollte möglichst eine Kanone bzw. Katapult besitzen, da dieses sich am besten dazu eignet, eine feindliche Übermacht in ihre Schranken zu weisen. Falls man mit einem Katapult eine Siedlung angreift, sollte man nicht unbedingt auf den Workshop klicken, wenn dieser zerstört ist, kann logischerwei-se nichts mehr "erfunden" se nichts mehr werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß bei einem Katapultangriff der Captain keine aggressive Haltung einnimmt, wenn nicht gerade die ganze Siedlung zerstört werden soll. Dieser Umstand wirkt sich nämlich nicht gerade positiv auf die Loyalität der Bewohner aus, was ja wohl auch verständlich ist, oder? Die Lovalität der Bewohner läßt sich durch Nahrungslieferungen, längere Friedenszeiten und durch Erfindungslieferungen positiv beeinflussen. Krieg und Beschlagnahmung der Vorräte wirkt sich negativ aus. Die Lovalität der Bewohner ist für ihr Verteidigungsverhalten wichtig, weshalb man sich vor einem Angriff über die Loyalität der Bewohner informieren sollte. Bei Haltungen von "faithful" oder "loval" sollte man sich, sofern man nicht gerade zahlenmäßig oder waffentechnisch haushoch überlegen ist. auf einen heißen Tanz gefaßt machen. Die Loyalität gibt aber auch den Ausschlag über das Arbeitsverhalten bei Nah-rungsmittel- und "Erfindungs"-Produktion.

Außerdem werden sich zufriedene Bewohner eher und schneller vermehren, falls das Dorf nicht schon ausgelastet ist (anfangs 2 später 4 Bewohner je Haus). Nun hört sich das ja ziemlich leicht an: Man gibt den Leuten Nahrung und schon sind sie zufrieden. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen? Dies ist eine der Tücken des Spiels, denn die reguläre Nahrungsmittelproduktion ist ganz einfach zu langsam, um damit allein ein Heer zu ernähren. Wenn man ein Dorf erobert, welches über einige Schafe verfügt, stellt sich das Problem zwar gar nicht, aber in späteren Leveln werden diese reizenden Tierchen leider immer seltener. Außerdem wirkt es sich ebenfalls nicht immer gut aus, in einem Dorf, dessen Bewohner zum Großteil als Schafhirten leben. den gesamten Bestand abzuschlachten. Es gibt zwei Methoden, um möglichst schnell an möglichst viel Nahrung zu kommen. Die erste und risikoloseste ist, wie schon erwähnt. ein Bündnis mit einer anderen Siedlung mit großen Vorräten abzuschließen, um diese dann auszuplündern. Die zweite, wesentlich ergiebigere, aber auch riskantere Möglichkeit ist, eine lagernde Armee anzugreifen, ihren Captain zu töten, um sich dann den zurückbleibenden "Stockpile of Food" (zu erkennen am weißen Fähnchen) einzuverleiben. Diese zweite Taktik ist auch gut anzuwenden, falls man mit seiner Armee ohne ausreichende Anzahl von Booten auf einer Insel festsitzt.

In diesem Fall beschäftigt man sich mit der Eroberung der einheimischen Siedlungen, um dann mit seiner Armee die früher oder später auftauchenden feindlichen Invasionstruppen aufzureiben. Ist der feindliche Captain getötet, kann man seine Armee mit den zurückbleibenden Waffen und Booten ausrüsten. Natürlich muß der Captain "aggressiv" eingestellt sein, damit die feindlichen Soldaten auch wirklich getötet werden, da sonst ihre zurückgeschlagene Armee mit der Ausrüstung flieht.

Diese Taktik ist u.a. auf der Insel in der rechten oberen Ecke anzuwenden, wo man zuerst, ohne Zeit durch Nahrungsaufnahme aus dem Turm zu verlieren, die Siedlung im Süden erobert (passive Haltung). um dann nach der vollständigen Rekrutierung der Bewohner schleunigst zu seinem Turm zurückzukehren (home anklicken). Dann stellt man die Haltung auf "aggressiv" und wenn die feindliche Armee angreift, greift man diese seinerseits durch Anklicken des feindlichen Captains an. Es muß jedoch darauf geachtet werden, daß sich Euer Captain nicht aus dem Turm bewegt, da er sonst relativ schnell durch den Pfeilhagel getötet wird. Hat man diese Armee vernichtet, dürfte es wohl kein Problem mehr sein, mit der erbeuteten Ausrüstung den Rest der Bewohner zu unterwerfen. Will man einen feindlichen Turm angreifen, dessen Besatzung mit Pfeil und Bogen ausgerüstet ist, gibt man vor, in friedlicher Absicht zu kommen (Handels-Icon anklicken), um dann, wenn Eure Armee vor dem Turm lagert, diesen anzugreifen. Dadurch erspart man seinen Soldaten den gefährlichen Pfeilhagel, dem sie beim Heranstürmen ausgesetzt sind.

Will man eine in einer Siedlung lagernde Armee, nicht aber die Siedlung selbst angreifen, muß ein Mitglied dieser Armee (den kleinsten Maßstab wählen) angeklickt werden. Gegnerische Captains, die sich im Feldlager oder sonstwo in der freien Natur befinden, können nicht in Eure Dienste treten, weshalb man sie am besten eliminiert, um an ihre Vorräte zu kommen (klingt hart, aber so ist das Spiel, au-Berdem löst sich ihre Armee auch manchmal durch diesen Umstand auf). Um die Spielgeschwindigkeit, etwa bei längeren Reisen, heraufzusetzen. sollte man nach dem Anwählen des Ziels so nah wie möglich ranzoomen, und siehe da, auf einmal flitzt der Captain nicht nur auf der Detailkarte sondern auch auf der Übersichtskarte, als wäre die gesamte Streitmacht Jos. Javnes und Harolds hinter ihm her. Na. wenn das kein Bug ist! Gegen Übermachten, feindliche Armeen und große loyale Siedlungen immer "aggressiv" kämpfen. Minen sind selbstverständlich Wäldern vorzuziehen, da sie schneller und umweltfreundlicher sind. Nur fertige Minen sind an ihrem Turm zu erkennen, andere an einem simplen Loch im Boden, Minen entstehen nur auf kleinen. oben abgeflachten, waldlosen Hügeln, nicht auf besonders hohen Bergen.

Ob Schwerter oder Kanonen hergestellt werden, kann man durch Anklicken der Mine selber feststellen, indem man zuerst bei neutraler Haltung befiehlt, etwas zu erfinden, dann Frage-Icon und Mine anklickt. Dann noch einmal Erfinden bei aggressiver Haltung befehlen und dann das Infofenster aktualisieren. Ändert sich die Meldung nicht von "that makes the swords" zu "that makes the canons", dann kann in dieser Siedlung keine Kanone hergestellt werden. Pfeil und Bogen nützen nichts bei Angriffen auf Türme oder andere, auf Hügeln liegende Ziele, in diesem Fall ist die oben aufgeführte Handelstaktik sinnvoll. Hat man genug Nahrung und Leute, sollte man auf alle Fälle eifrig erfinden, da es sich mit einer Waffe in der Hand viel leichter erobern läßt. Eine Möglichkeit, eine Insel zu erobern, die im Handbuch fast keine Erwähnung gefunden hat (wohl aus marketingtechnischen Gründen, um später den Power-Monger-Abenteuer-und Strategieführer besser verkaufen zu können) ist die Random Map-Funktion, Klickt man nämlich ein Land zur Eroberung an und wählt dann über 'Optionen" Random Map an. gilt das vorher angeklickte Land auf der Gesamtkarte als erobert, sofern man die Eroberung des Random Map-Landes erfolgreich abschließt. So gesehen hat man zwei Möglichkeiten, ein Land zu erobern, was u.a. im Land in Spalte 1. Zeile 5 sehr hilfreich ist.

Das Original-Land habe ich persönlich nämlich nicht geschaftt, während die Random Map-Version nicht halb so schwer ist. Vielleicht kann mir ja ein anderer Spieler eine Strategie für dieses Land verraten.

ALAX

Wir sind umgezogen!

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE	10 h	SEGA GAME GEAT	3	ATARI ST	~	Ultima VI'**	99
PC Engine Core Grafx RGB/	PAL 399	Sega Game Gear G-Loc	299,-	SUPER STARS	7		76,- 09,-/99,-
+ 1 Spiel PC Engine GT -Handheld***	399,-	Sokoban	65	Battle Command**	89,-	Wing Com.Secret Miss.Disc**	45,-
+ SonSon II & Mr.Hell	699,-	Wonderboy	65	Captive***	69,-	ADLIB Sound Card	289
Alice in Wonderland	99			Chaos strikes back***	89	Soundblaster	399
Aero Biaster**	99	COMING SOON		Cadaver*** Dungeon Master***	75,- 69	Sour cioles (el	300,
Batman**	99,-	TO A PLANET		F-18 Falcon***	75,-	AMIGA	and the same
Bomberman***	99,-	NEAR YOU	_1	F-18 Mission Disk 1***	59	SUPER STARS	
Cyber Combat Police*	99		()	F-16 Mission Disk 2***	59	SUFERSTANS	
Final Blaster*** Jackie Chan Kung Fu	99,-	Aeroblaster Sega Meg	a Drive	F-19 Stealth Fighter***	89,-	Battle Command**	69
Kadash"	99	Antares ST Betrayal ST/Ami	/Arniga	Immortal**	.75,-	Buck Rogers**	79,-
Märchen Maze*	99,-	Dragon Curse PC	ga/IBM Engine	M1 Tank Platoon**	89,-	Cadaver***	75,-
Out Run*	99,-	Epic ST/Ami	салям	Pariza Kick Boxing*** Paradroid 90***	79,-	Chaos Strikes Back**** Dragon Wars***	89,- 75,-
Son of Dracula**	99,-	F16 Falcon II	iBM	Power Monger""	89,- 79,-	Dungeon Master 1MB***	79
Super Star Soldier***	109,-	Great Courts II	ST/IBM	Puzznic***	69	F-16 Falcon	79
Super Thunderblade"	109	Human Tennis PC	Engine	Popolous***	69	F-16 Falcon Mission Disc 1***	
Toy Shop Boys	99,-		Amiga	Speedball II"	75,-	F-16 Falcon Mission Disc 2***	69
Violent Soldier* PC Engine Fan	15	Return of Medusa ST/Ami		Supremacy"	85,-	F-19 Stealth Fighter***	89
SG Darius Plus***	119		/Amiga	Team Yankee**	85,-		75,-
CD Avenger	119,-	Secret Weapons of Luftwaffe Sim Earth \$T/Ami	MBI	Their Finest Hour	79,-	Indianapolis 500**	75,-
CD Legion*	109,-	Space Quest IV	IBM	Turrican***	59,-	Lemmings***	69
CD Vasteel	119,-	Starlord ST/Ami		u.v.a.	63	M.U.D.S.	75,- 89,-
10000		Tiger Heli Sega Meg		ATABLET	* 7.	M1 Tank Platcon** Panza Klok Boxing**	
SEGA MEGA DRI	VE	Turrican II ST, Ami		ATARI ST		Paradroid 90***	79
0.61 1/ 1.0-2-1	000		rmebay	California Challenge*	35,-	Popolous***	69,-
PAL-Konsole +1 Spiel Aleste jp**	399, 99,-	ALC PINCE		Car Vup"	69	Popolous Data Disc***	39,-
Arcade Power Stick	129	C64 DISK		Crash Course"	79,-	Power Monger***	79
Arrow Flash ip	59	Challengers**	55	Enchanted Land	59,-	Speedball II**	75,-
Atomic Robokid*	99	Creatures	45	Galactic Empire	85,-	Their Finest Hour"	79
Battle Squadron US**	119	Dick Tracy	45	Legend of Fairghall**	79,-	Uttima V***	89,-
Budokan US***	119,-	Dragonstrike	69	MIG 29 Fulcrum*	95,-	Z-Out**	59,-
Crack Down jp**	69,-	F-16 Combat Pilot	55,-	Power Pack** Soccer Mania*	69	AMIOA	
Dick Tracy US	119,-	Int. 3D Tennis***	45	Spindizzy Worlds*	75	AMIGA	
Elemental Master**	99,-	Invest	49,-	Strider II*	69	A-10 Tank Killer"	85,-
E Swat jp "	59 109	Kick Off II	45,-	Supercars	35	Carthage	. 89
Gaiares jp** Gain Ground jp**	99	Kings Bounty** Manchester UTD.	59,-	Super off Road Racer**	69	Car vuo	89
Gunous in**	99	Might&magic II	55,-	Team Suzuki	89	Challengers**	79
Gynoug jp"' Ishido US""	119,-	Ninja Remix**	45	Test Drive II**	69	Chessmaster 2100*	79,-
J.M.Football US***	109	Saint Dragon	45,-	Thalion First Year*	85,-	Final Whistle**	35,-
Lakers vs Celtics***	119,-	Secret of Siler Blade**	75,-	Transworld**	75	Galactic Empire	85,-
Magical Hat jp*	89,-	Soccer Mania***	45,-	U.V.8.	a 1	Golden Axe	69
Mickey Mouse jp***	59,-	Starllight*	49	IDM	7	Harpoon Invest*	85,-
Super Volleyball US**	109,-	Strider II*	45,-	IBM	150	James Pond**	69
Sword of Vermillion US***	109,-	Summer Camp	45,-	40 Sports Driving*	85	Killing Game Show	69,-
Wonderboy III jp**	59,-	Super off Road Racer	45,-	Aircraft Sc.Designer**	85	Maupiti Island	75,-
Zany Golf US	59,-	Total Recall Transworld	45,-	Airline Transport Pilot***	119	MIG 29 Fulctum**	95
GAMEBOY	200	Turrican**	45,-	Battle Tech II**	99,-	Obitus	89,-
		Twinworld	45	Crash Course**	85,	Panza Kick Boxing	79,-
Batman US***	85,-	Unendliche Geschichte II	45,-	Hard Nova**	79,-	Power Pack**	69,-
Bubble Ghost US**	65,-	Welltris	45	Kick Off II**	75,-	Puzznic**	69,-
Chessmaster US***	69	Carlos Carlos Carlos		Kings Quest V** 1 Knights of the Sky**	19/99	Romance of the 3 Kingdoms	119,-
Double Dragon US"	85,- 75,-	C64 Super Stars		Leisuresult Larry III ct."	99	Soccer Mania* Speedball II**	75.
Final Fantasy US*** Gargoyles Quest US***	85,-	Bards Tale III**	59	Links**	99	Spindizzy Worlds*	75
Hunt I.Red Oct. US	65,-	Buck Rogers**	69	Lord of the Rings"	99.	Spirit of Excalibur	89,-
Kung Fu Master US	65,-	Bundesliga Manager***	45,-	MIG 29 Fulcrum*	105	Super Off Road Racer*	69
Nemesis US***	65,-	Champions of Krynn***	75	Panza Kick Boxing**	79	Team Suzuki	69,-
NFL Football US**	65	Curse of the Azure Bonds***	75,-	Red Baron*,	99,-	Thalion First Year*	65,-
Paperboy US**	85,-	Oragon Wars""	48,-	Railroad Tycoon***	99	Time Warp Dragons Lair II	89,-
Skate or Die US***	89,-	Gunship**	55,-	Rick Dangerous II**	89	Trans World*	79,-
Super Contra jp***	85,-	Micropose Soccer**	55,-	Secret of Monkey Island VGA	*** 99,-	Turrican*	59,-
T.M.N.T. US	69,-	Poool of Radiance***	69,-	Silent Service II***	99,-	Typhoon of Steel	89,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-	Puzznic***	45,-	Sim City Architecture 1** Sim City Architecture 2**	45,- 45,-	War Game Const. Set Wolfpack**	89
Caseboy	39,- 49,-	Rick Dangerous II** Rings of Medusa**	45,-	Space Quest III dt.**	99	Tronpack	85,-
Gamelight Stereo Amplifier	49,-	Silent Service	55	Their Finest Hour***	89,-	Slimline Laufwerk	189,-
Vision Magnifier	39	Stealth Fighter*	55	Trans World**	78,-	F-04	
		Ultima V***	75	Warlords	75,-	13. 14.0	

Super Famicon

!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigastarke deutschsprachige Konsolenzeitschrift 15,- III

Bemerkung: 1-3 Steme *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblem Freddy, Jason, Roland, Wulf, magic Jo und Incredible Steve besonders qut.

Versandbedingungen; Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und "adressierten Briefumschlag beilegen, Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen. Verkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltesteile Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras I Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht I Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

89 / 7605151

Sorcerers Get All The Girls

Mit dieser Lösung melden sich gleich zwei Adventure-Profis zurück, Steve Meretzky, Infocom-Fans noch gut in Erinnerung, verhilft der neuen Adventure-Firma "Legend" zu einem grandiosen Start und Ex-POWER-PLAY-Tester **Boris** Schneider opferte ein paar Tage seiner kostbaren Zeit, um das knifflige Spiel vollkommen zu lösen. Selbstverständlich stellt er uns seine Edellösung unentgeltlich zur Verfügung.

Auch wenn man sehr gut englisch kann, wird man doch an einigen Stellen verzweifeln. weil mit Wortspielen nicht gespart wird. Also sollte man durchaus seinen Stolz über Bord werfen und mal in der Lösung nachsehen, sonst sitzt man, wie schon Boris, nächtelang daran, das Programm zu überlisten, um durch "Spikken" auf die Lösung zu kommen. Die Lösung bezieht sich im übrigen auf den Naughty Mode. Im Nice Mode ist alles leicht anders, weil einige Puzzles einen weniger anzüglichen Sinn bekommen. Trotzdem sollte diese Lösung auch da funktionieren (größtenteils getestet). Die Lösung selber ist übrigens absolut jugendfrei und darf somit auch den Eltern gezeigt werden...

KAPITEL 1 - THE ESCAPE Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, aus dem Haus zu entkommen. Hier ist die eine: Beide Fenster öffnen, das Stroh aus dem rechten werfen, die "Application" mitnehmen und aus dem linken springen. Jetzt sollte man versuchen, in die Hütte des Gärtners zu gelangen. Wenn man jedoch den Schlüssel nehmen will, stellt sich die alte Lehrerin drauf. Was tun? Eine Möglichkeit ist, die nette alte Dame einfach zu schubsen oder zu schlagen Adventure-unüblich). Rein in die Hütte, Overall anziehen und nichts wie weg. Wem's zu einfach ist, der suche den zweiten oder dritten Weg

KAPITEL 2 - SORCERER UNIVERSITY

Zu Anfang mal in die Schlange stellen (stand in line) und die Fragen beantworten.

Wenn Sie stundenlang auf dem Uni-Gelände rumlaufen und sich wundern, warum nichts passiert - das ist eine Universität! Nehmen Sie also an allen Unterrichtsstunden teil (siehe Stundenplan in der Packung), bis auf "Physical Skills" (Sie sind davon befreit). Es ist für die Lösung nicht notwendig, teilzunehmen, aber hier gibt es viele Informationen, die später sehr nützlich werden.

Jeden Abend um acht finden sowohl bei "I Phelta Thi" wie bei "Tappa Kegga Bru" Studentenparties statt. Tanzen oder warten Sie, bis etwas passiert. Sie müssen beide Parties an den Tagen je einmal besuchen. Vom Timing her ist es sinnvoller, am Dienstag zu "TKB" zu gehen, und am Mitt-woch zu "IPT", aber umge-kehrt sollte es auch klappen. Bei "TKB" kriegen Sie nach einer Weile eine Spellbox mit dem Skonn-Spell. Bei "IPT" treffen Sie Gretchen, die Tochter des Universitätspräsidenten. Beantworten Sie ihre Frage mit Ja, und tragen sie dann in thr Zimmer. Je nach Modus passieren jetzt unterschiedliche Dinge, in jedem Fall sollten Sie Gretchen aber durchsuchen (search gretchen), sobald sie eingeschlafen ist.

Weitere wichtige Ereignisse im Zeitplan:

Am Dienstag schlafen Sie spätestens um 10:25 pm ein. Am Mittwoch schlafen Sie

spätestens um 11:20 pm ein. Am Donnerstag um 11:55 am

passieren sehr einschneidende Dinge

Am Mittwoch sollten Sie die Verabredung zum Essen mit Professor Tickingclock pünktlich einhalten. Auch hier gibt es wichtige Informationen für das weitere Spiel, Keine Angst, Sie kommen noch rechtzeitig zur

Puzzles, die Sie VOR Donnerstag, 11:55 am, gelöst ha-

ben sollten:

In der Bücherei: Zuerst einmal brauchen Sie das unheimlich populäre Buch. (Wenn Sie es haben, probieren Sie mal, es wieder loszuwerden. Merken Sie sich den Kommentar). Außerdem müssen Sie nach oben, aber die Treppe dürfen Sie nicht benutzen. Hier brauchen Sie den Skonn-Spell. Er 'increases bust-size". Das bedeutet übersetzt zwar auch. daß er einen Busen vergrößern können soll, bloß klappt das leider nicht (wie viele Spieler sicher schon ausprobiert haben). Eine BÜSTE hingegen (zweite Bedeutung Bust") vergrößert er ungemein. Nun können Sie nach oben klettern und sich den

Sorcerers Sorcerer II Get All The Girle Donkey-dung Hali Library (2.Stock) l Phelto Library Cofe Moltwolf Simul. Lab. Batguana Court Stodium Tappa Kegga Bru Presid. House Prof. E. dochobo 1990

Für "Restaurant" und "Time Runs Backwards" aibt es keine Karten, weil man da keine brauchen kann wäre nur Platzverschwendung, dochobo.

Kabbul-Spell abholen.

President's House: Wenn Sie den Schlüssel von Gretchen haben (siehe Parties). einfach aufschließen, rein, und Frimp-Spell holen.

Puzzles, die Sie NACH Donnerstag, 11:55 am, lösen kön-

Meltingwolf Hall: Die Falltür könnten Sie auch vorher öffnen (wenn kein Unterricht ist). aber dann verpassen Sie wahrscheinlich eine Unterrichtsstunde. Die Falltür müssen Sie mit einem FRIMP-Spell leichtermachen, um sie zu öffnen. Sie landen im "Maize". Das ist ein harmloses Wortspiel; das Wort für eine Maissorte und Irrgarten (Maize und Maze) klingen gleich - der Mais hat sonst keine Bedeutung. Und was macht man hier unten? Zeichnen Sie eine Karte, benennen Sie ieden Raum mit dem Buchstaben im Mais. Sehen Sie die Karte mal genau an, und bedenken Sie, daß es sich um ein "Maze" handelt es gibt nur einen Ausweg. Na. klingelt's? Um das Puzzle nicht zu verraten, hier der Weg, aber nicht, WIE man darauf kommt (vom Startpunkt unter der Trapdoor aus gesehen): SE, S, E, E,

SW, W, S, W, W. Prof. Tickingclocks Wohnung: Wichtig ist das Surfboard. Allerdings ist es durch Magie diebstahlgesichert. Das sollte aber jetzt kein Problem mehr sein. Die neue Spellbox nicht vergessen.

Simulation Lab: Sicher Sie können auch vorher in das Lab und die Puzzles lösen. Aber wenn Sie es nach dem großen Ereignis machen, dann dürfen Sie die drei Sprüche behalten! Falls Sie mit der Simulation nicht klarkommen, folgende Schritte in exakt dieser Reihenfolge eingeben (sonst reicht die Zeit nicht): "qub tree, zem me, south, attack dragon with sword, vai ivy, up, pull lever, untie damsel". Bei Verzögerungen oder Abweichungen von diesem Weg gibt es nicht die volle Punktzahl.

Unnütze Räume: Da gibt es eine ganze Menge. Im Stadion beispielsweise können Sie sich die Sportereignisse ansehen (Termine siehe Scoreboard). Aber die enthalten keine Hinweise und halten Sie von Unterricht und anderen Terminen ab. Die Texte sind ganz witzig, also sollte man durchaus zugucken, wenn man die letzten Witze des Spiels erkunden. will. Im Café und der Donkeydung-Hall passiert nichts, auch das Frogkisser-House ist unwichtig (Ihr eigenes Zimmer ausgeschlossen). Wer öfters Rollenspiele spielt, sollte allerdings mal den Malls & Muggers-Spielern eine Weile lauschen. Im Büro des Professors passiert ebenfalls nichts. Im Batguano Court sollte man sich jeden Morgen eine Zeitung schnappen und lesen, ansonsten aber ist auch hier nichts von Bedeutung. Das Dock ist nur Zugang zum Ozean.

So verläßt man die Uni:

Stellen Sie sicher, daß Sie alle Spells haben (es sollten acht
Stück sein). Gehen Sie zum
Dock. Legen Sie das Surfboard ins Wasser. Steigen Sie
auf das Brett (climb on board).
Ein Ziel wählen Sie mit den beiden Drehreglern (dials) an.
Stellen Sie die Koordinaten
ein, die Sie auf der Karte (liegt
in der Packung) für Ihr Ziel ablesen. Dann den Knopf drükken und warten, bis Sie ankommen.

Sie können nur zu folgenden Orten (bei allen anderen gibt es eine witzige Warnung vom Brett): Die Fuß-Insel, die Sanduhr-Insel, die Herz-Insel, die Hot-Dog-Insel, die Insel mit den Bitzen und Fort Blackwand (dies ist auch die praktischste Reihenfolge für Ihre Reise).

Beschwert sich das Brett, daß ein Weg zu weit ist, suchen Sie einen freien Punkt im Ozean auf halber Strecke, fahren dahin, und von dort aus dann zum Ziel.

KAPITEL 3 — THE ISLAND OF LOST SOLES (Fuß)

Das ist die trickreichste Insel von alten, und für deutsche Spieler praktisch unlösbar. Wie das Schild am Strand sagt, wurden alle 80 Bewohner in Gegenstände verwandelt. Mit dem Kabbul-Spell können Sie sie rückverwandeln, aber dazu müssen Sie die Namen der Leute kennen. Einen kennen Sie schon, den des Bürgermeisters. Wenn Sie "kabbul blaise" machen, verwandelt sich das Feuer auch in prompt in Blaise. Englischprofis merken auf: Feuer kann nicht nur fire, sondern auch "blaze" heißen, und das klingt wie der Name Blaise. Alle anderen 79 Puzzles basieren auf ähnlichen Wortspielen.

Nun gibt es drei Methoden, diese Insel zu lösen:

 a) man probiert bei jedem Gegenstand, bis man's hat. Kann nur ein paar Jahre dauern, auch wenn man ein Vornamenlexikon hat.

b) man wartet auf die Fee. Die sucht immer wieder mal nach bestimmten Leuten und gibt nach und nach alle 80 Namen bekannt (aber auch das dauert Ewigkeiten). Im Notfall läuft man jetzt durch alle Räume und probiert jeden Namen überall aus. Da das Spiel kein Zeitlimit zu haben scheint, sollte das funktionieren.

c) man löst, soviel man kann und will, und nimmt dann folgende, in stundenlanger Arbeit erspielte und schließlich ermogelte Liste. (Ich habe nach 42 Namen entnervt im Programm nachgeguckt, welche Namen es gibt, denn auf die Fee zu warten, dauerte mir irgendwann zu lange.)

Viele der Puzzles sind wirklich gut, aber bei einigen mußte ich auch trotz Mogeln passen. An alle Englischlehrer: Erklärungen bitte an die Redaktion. Danke.

WARNUNG: In diesem Teil des Spiels zeigen die Bilder teilweise Dinge, die nicht zu den Puzzles gehören. Nur der Text ist entscheidend (beispielsweise im Attic — es gibt kein Nashorn zum Rückverwandeln, deswegen wird es bei LOOK auch nicht aufgezählt).

BEACH: Blaise, Charlotte, Charlie (Char — etwas verkohltes), Ashby (Ash-Bee), Bernie (Burned Knee)

WOODS: Leif (Leaf), Robin (ein Rotkehlchen), Ernest (Urn-Nest), Woodrow (Wood-Row), Wolfgang (eine Wolf-Gang (böser Kalauer)), Dawn (Sonnenaufgang), Gail

RIVER: Barb (Angelhaken), Rod (Angelrute), Brook (Teich), Bridgitte (Bridge-It), Clifford (Cliff-Ford), Sanford (Sand-Ford)

HOUSE: Belle (Bell), Mikey, Jack, Jim, Carmen (Car-Men (male passengers)), Matt, Peg, Dolly

LÍVINGROOM: Buck (Dollar), Penny (Cent), Jules (Jewels), William, Wilherm, Wilton, Wilma, Wilbur, Willie, Will (stecken alle im Testament — will; jede Zeile ist ein Puzzle. Jam: Marmelade, Helm: Steuer eines Schiffs, Ton: tausend Kilo, Ma: Mutter, E: fünfter Buchstabe), Pierre, Adlai (AdLie (wie Lüge)), Kitty, Adam, Ty (Tie — Schlips), Nicholas

E-CONVENTION: (jeder Name endet auf den englischen Laut E, daraus ergeben sich die Puzzles) Lucy (loose — loses Mundwerk), Goldie (Gold), Archie (Arch — Bogen), Hardy (hart), Lacey, Gabby (gap — Lücke), Connie, Betty (Bet — Wette), Dusty (dust — Staub), Daisv

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.



Manix (Amiga, Atari ST, C64)

Daniel von Schacky aus Berlin hat ein Herz für Gummibälle. Hier seine Codes für alle 16

MANIX
ZONE
SPACE
MOON
TIME
MOTIVATE
TOM
MAJOR
MIKE
SARAH
DOUG
NEIL
IXION
KINETIC
TRAPCLIMAX CLIMAX VW

Loopz (Amiga, Atari ST)

Christoph Mayer aus Mauerbach ist "Loopz"-süchtig und hat alle Paßwörter für den Game-Type C ausgeknobelt. Screen 01 EASY

Screen 06 GRVY
Screen 11 TRBY
Screen 16 STNL
Screen 21 GZPN
Screen 26 PLGR
Screen 31 KRNC
Screen 36 BGDK
Screen 41 FRNK
Screen 46 ZSZS

Lettrix

Puzzler an die Arbeit! Markus Hunke aus Greven hat ein paar tolle Level-Codes für "Lettrix"-Freunde in petto.

Level 5: 4489 Level 10: 2350 Level 15: 6719 Level 20: 9521 Level 25: 2245 Level 30: 1379

Rick Dangerous 2 (C64)

Unendliche Leben für den guten Rick gefällig? Kein Problem. Ihr tippt in der Highscore-Liste einfach "JE VEUX VIVRE" ein. Wenn das Core Design Logo rot wird, habt Ihr alles richtig gemacht und Rick kann sich, ohne Gefahr für Leib und Seele, austoben. Dieser Tip kommt von Stefan Neitzel aus Hannover.

Night Shift (Amiga)

Michael Seebauer aus Overath hat die Monstermaschine aus "Night Shift" erfolgreich bedient und fleißig Darth Vader gebaut. Hier sind seine gesammelten Level-Codes.

Abkürzungen für Früchte:

Banane - B Kirschen - K Ananas - A Pflaume - P Zitrone - Z Level-Code 2 PZAZ 3 KBBZ 4 AZAA 5 AAZK 6 KPPA 7 KAZB 8 ABAK 9 AZZK 10 ZBPP 11 BAKP 12 KPBP 13 PKBA 14 AKPB 15 PPAA 16 BBAB 17 BPKD

18 PZZP 19 ZAKP 20 KAAK 21 ZKAA 22 PKZB 23 PKKZ 24 PAZZ 25 BAAZ 26 PKKB 27 BKZB

28 PBBA

29 KPKA

30 KKBP

vw

Resolution 101 (Amiga, Atari ST)

Patrick Stolba hat eine Empfehlung, wie Ihr Euch die Gangsterjagd etwas einfacher gstalten könnt. Wenn Ihr Euch alle Level ansehen wollt, müßt Ihr zu Beginn anstelle Eures Namens einfach einen Buchstaben mit gedrückter Shift-Taste eingeben. A steht dabei für den Level 1, B für den Level 2 usw.

ANLEITUNGEN. KOMPLETTLÖSUNGEN 20000 Meilen unt, dem Meer L. Champions Of Krynn L Imperium Galactum ... 688 Attack Submarine CHAOS Strikes Back L Elite (Lösung für AM/ST) Indiana Jones 3 (Adventure) ... L A 10 Tank Killer Chrono Quest Emperor Of The Mines L It Came From The Desert (L. Pi Ace 2 .. Chrono Quest 2 Europe Ablaze Je1 ... Ad Lib Soundkarte F-14 Tomcat AA Jones In The Fast Lane -A Colonel's Bequest TheL F-15 Strike Eagle 2 Kampfgruppe A Alternative Reality - City -Alternate Reality - Dungeon L Conquests Of Camelot The (L Faery Tale Adventure The (L. Keel The Thiel å Curse Of The Azure Bonds L. Fire Brigade A King Arthur . Dam Busters Kingdoms QI England Balance Of Power 1990 ed Fish L Day Of The Viper L Flugsimulator3 King's Quest 1 L Bard's Tale 1 The L Deathlord Flugsimulator 4 (49,90) King's Quest 2 Bard's Tale 2 The Dec. B. North Am. Civ. War 2 ... -Fountain Of Dresms King's Quest 3 Bard's Tale 3 The L Defender Of The Crown -King's Quest 4 Battle Of Antietam Deja Vu (Amiga/ST) L King's Quest 5 L Knights Of Legend L Battlehawks 1942 Dejs Vu 2 L Demon's Winter Rettletech A Kult . Battles Of Napoleon Del Con 5 Gettysburg Last Ninja Olgi Paint 3 Bismarck Gold Rush L Last Ninja 2 Black Cauldron L Digi View Gold Version 4.0 Legacy Of The Ancients L Bloodwych Oragon's Breath Gunship Legend Of Faerghall Bubble Ghost Hellowoon L Leisure Suit Larry 1 L Buck Rogers L Dragon's Lair (Anleiurng PC) ... L Lelaure Sult Larry 2 Hero's Quest(L P) Dragon Wars Millator Leiaure Suit Larry 3 L Carrier Command Holiday Maker Lucky Luke

MS-	DOS	- Pu	blic	Domain Cla	assi	cs	
Programmanu	Graffit.	Bisky	Preis	Programmania	Grytta	Boxs	2mis
AUTH SCHIMPHART AND SPENDING AN	THE PLANT OF THE P	を かっている であっている 日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日	100円の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の	ATT TAXABLE TO THE PROPERTY AND THE PROP	HECEV HE HECEV HEC	から できる からない からない からない からない からない からない からない からない	の の の の の の の の の の の の の の の の の の の

Programmame	Sprache d. Anteltung	Typ	Amigu	0.84	HIM-PC
BARDS TALE 1 THE BARDS TALE 2 THE BLOODWYCH BLOODWYCH MIT DATA	D D D	ROL ROL ROL	49,90	25,90 29,60 44,90	49,90
SLOODWYCH MIT DATA CAVEMAN UDN LYMPICS WEJA VU DUNGEON WIZARD IMERALD MINE 1 IMERALD MINE 2	0 D	ADY ROL	49,90	24,50 26,50 29,50 29,50 28,50	29,90
MERALD MINE PROFES MLYH HUGHES INTERN FE OF HORUS	HOMAL D	ARC SPO ARC	29,96 49,90	29.90	
INAL WHISTLE FUER KI LIGHT PATH 137 LUGSIMULATOR 2 KOM		SPO SIM	19,90	49,90	
COTBALL MANAGER COTBALL MANAGER 2 WELTRATOR 2 ETERNATIONAL KARAT	0	SPO ADV	19,90	14,80 29,80 29,90	19,90 29,90
REUZ AB.	0	SIR	39,90	49,90	
INI PUTT	2	소민도			39,90
MEGA HM PEGASUS UB GAMES	5	APIC SIM SIM APIC	08,80	14,90	24,90
ECOHOS OUT EYBLASTER (3D-ACTIO) LAYGON EENAGE OUTEN	4)	ARC ROL	18,80 19,60 29,80 28,80	18(96	
NUMBERCHOPPER RACK 6 FIELD INCL. JO LYIMA 3	B	SPO	59.90	49,90 39,90	49,30
MS SET INCL. 2 SCENE! HINVITED P PERISCOPE		ADY	59.90	29.90	39,90
YORLO CLASS LEADERS	ORD O	AHC	14,90	4/8,90	49.90



	SEGA	Megadrive für die jap. Konsole	
Sunring Force Columns Surse	299.00 First Bern 9.96 First Bern 19.96 First Bern 19.97 First	1,000 Restation depo 2 1,100 Restation depo 2 1,100 Restation depoint de la laboration	119,800 128,80 128,80 84,80 118,80 118,80 118,80 118,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 119,80 118,80 11

WIR SIND FÜR SIE DA!

Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know-how und unser Kundendienst, der auf ihre Bedürfnisse abgestlimmt ist, weben ihnen Sicherheit.





für A 500, s	Spéichererw chalth , Lihr			229,0 S
No-Name S	pelcher 512	KB, U	hir AM	129.0
Disk-Drives				
3.5 Zott	249,00	5,2	Zoll	299,0
Druckerkabe	el Centronic	S	2m	29.9
Drucker-Lim				89,4
Mondorveril			2m	9,5
Maus/Joysti	ckverlänger	ung	2m	9,5
Mausmatte				9.9
1 mardiekatti	en Double I	Density		
PODDIBL3KO161	40 00	5.251	10 Stk.	5.9
3.5" 10 S1k.	19.80			

Ad Lib Composer Software engl.

Aktryboxen für Soundkarten

PC 179,00 PC 399,00

Paar 59.90

IBM-PC		
Ability Plus ConTaxt Pro De Luze Pro Lu	dt.	199,90 349,00 199,00 99,90 99,90 1269,00 1469,00 298,00 179,90 468,00 179,90
3 D Draw	dt.	199,00
Amiga		
CLI-Mate De Luxa Paint 3 De Luxa Print 2 De Luxa Print 2 De Luxa Print 2 De Luxa Print 2 De Luxa Video 3 De L	dt. dt. dt. dt. dt. dt. dt. dt. dt. dt.	69,00 49,90 249,00 199,00 139,00 139,00 179,00 69,90 69,90 69,90 49,790 49,790 49,790 197,90 197,90 49,790 49,790 49,790 49,790 44,790 44,790 44,790 44,790 44,790

KOMPLETTLÖSUNGEN ANLEITUNGEN. Secret Of The Silver Blades L Storm Across Europe Manhunter New York Manhunter Sand Francisco, Police Quest 1 Sentinel (Firebird) Sub Battle Simulator Maniac Mansion ... Police Quest 2 ... Sentinel Worlde 1 Sword Of Aragon έI Pi A Pool of Radiance A Tangled Tales Sentinei Worlds I Paragraphs . Mara Saga Pool Of Rad. Adv. Journal Sex Vixens From Space AA Might & Magic 1 Populous..... Shadow O! The Beast (L. PI Might & Megic 2 Ports Of Call (L Transworld Ultima 1 President Is Missing Millennium 2.2 Shogun Ultima 2 Project Firestart L Project Stealth Fighter C 64 Miracle Warriors Sorcerian 成点点点点 Mortville Manor Sound Blaster Soundkarte Ultima 3 Itilima 4 Quest For Glory 2 Space Ace L Space Quest 1 Navcom 6 Ultima 5 Navy Seat Questron 2 L Ultima 6 Neuromancer Railroad Tycoon Space Quest 2. Uninvited Ooze.... Reach For The Stars Space Quest 3 Operation Marketgarden Space Rogue A Red Baron War in The South Pacific Panzer Battles Red Lightning ... Stadt der Löwen War Of The Lance Panzer Strike Red Storm Rising Star Command Warship Pawn The RenegadelegionInterceptor -Starflight 1 Wasteland Personal Nightmare Rings Of Medusa (L Staflight 2 ... Wasteland Paragraphs Phantasie3 Roadwar 2000 Starplider 1 A Wing Commander Phantasy Star ... Starglider 2 Zack Mc. Kracken Phantasy Star 2 Rommel ... Star Trek 5... å Zork 1 PHM Pegasus Russia . Steel Thunder -Secret Of Monkey Island ... (L P) Stellar Crusade A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCHER ANLEITUNG) Amiga C 64 IBM-PC ST 4. Cadaver 74.90 74.90 74.90 AM 74.90 TA.90 TA.

5. Silent Service 2 89.90 6. Pool Of Radiance 69.90 89.98 89.90 7. Legend Of Faerghall 74.90 74.90 74.90 8. Ultima S ag on ag on 89 90 RQ QR 9. Chamalons Of Kryan 74.90 74.90 74.90

18 Indiana lones / meetims 67 98

74.90 74.90 89.90 [sakr.Lu.F] 74.90 67.90 67.90

89,90

¢T.



POWER-

74.90

ST

PC EGA 69,90 PC VGA 89,90

MONKEY ISLAND

Frank Heidak

VISA

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung PEDGRANHWANE Tve AMIGA C 64 MM-PC ST PROGRAMMNAME IBM-PC ST PROGRAMMAME Typ AMIGA COA IBM-PC ST OR ATACK SUBMARING A 10 TANK KILLER. AULDE TRANSPORT PO ALPRA WAVES BARCE TALE I TO ARTILE COMMAND SCHOOLS NO MERINGER 日間 300mm 1 100mm 1 1 74.48 MINICADO LEGICO INTERCEPTOS BIOLO AMPARADO PORTO FINICA DE MIDULA 74.00 74.90 74.90 44,50 00.00 | TTT | TT 31.60 49.50 44.90 79.90 14.50 74.10 25.50 44.90 10.00 74,80 74,80 69,86 74,86 84,80 76.90 44.00 AND APPLICATION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT 67,96 64 /90 66,50 SPECIAL HARMANA BY ARY COMMAND BY ARY LOWER 1 BY ARY LINET 1 BY ARY LINET 2 BY AR 54.50 14,90 94.00 94,80 74,80 76,80 84,90 74,90 49.90 80.60 60,10 64,10 64,10 65,10 65,10 16,10 45,10 95,80 69.40 14.93 54.90 88.90 79.00 48.50 TIAM BUTUE!
FEEMBURE
FEEMBURE
THEM BURE
THEM FINEST HOUR
FIE BREAK
FOUNDAMENT BULF
FRANKFUNDED 74.00 49.90 gal, marrianania dan Tani adalah daripatanan atrian Tan Panan 94,40 74,80 14.55 55.50 14,50 NICK BOXING 84,60 74,60 66,86 74,16 44,50 89,50 N TOP 4 54.90 74,00 79.96 84.30 WILD WEST WORLD 29,10 74.00 94,96 14,00 74.90 74.00 64 00 74 40

Händleranfragen erwünscht

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- + Pläne: 15,- + Anleitung: 25,

 Jubzglich Versändschlichstenfür
 Lösungshilten
 Spieler Zubeh

 Vorkause V Schneck Kriedit kanne (Inhand)
 5,50 0mk
 0,50 0mk

 Nachmahme (Inhand)
 6,50 0mk
 0,50 0mk

 Versand dirp Aupland (Vorkassen)
 45,00 0mk
 3,00 0mk

 Versand kosanthreil abb
 45,00 0mk
 9,00 0mk

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE FRANK HEIDAK Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme: Tel. 0221/407447, 406888, 401780 Telefax 0221/401989 Hiermit bestelle ich
für den Titel

Komplettiösung

Software-Test

Plan/Plane

Programm/Modul

deutsche Anleitung

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr Kundendienst Software; 0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Mean Streets

Edgar Bruns aus Delmenhorst hat, trotz "magerer" Testwertungen, Gefallen an "Mean Streets" gefunden und liefert uns alle Orte, die Ihr anfliegen müßt oder könnt.

Tom Griffith 4590, Carl Lins-4660-4675, Gred Call 4753-8911. Clark Bosworth 9932, Ron Morgan 1998-6470, Della Lang 2111, John Klaus 7012, Sandra Larsen 4599. Sam Jones 0021, Larry Hammond 4935, Jorge Valdez 4931. Brenda Perry 4577, Ron Meat 4525, Peter Dull 4674, Jerome Milbourne 4623. Ed Bradley 7312, Arnold Dweeb 4610, Lola Lovetov 4603. Steve Clements 4680, Smiley Monroe 3614, Bash Dagot 4657, Delores Lieghtbody 4920, Sonny Flet-cher 5170, Aaron Sternwood 0439. Wanda Peck 4621. Gideon Enterprises Frank Schimming 4650, J. Saint Gideon 3891. Blaze Wiener 1715, Robert Knott 0132. Harry Rice 1231, Big Jim Slade 4921, Bus Station 5194, Law Order Party Büro 5037, MTC Labor mit Main Computer 4550.

Hier noch alle Paßworte für die einzelnen "Paßcards".

Paßcard Paßwort Blue Bishop Yellow Queen Grey Kina Green Pawn Orange Checkmate Red Stalemate Purple Knight Black Rook

Silent Service II

Alexander Reichmann aus Mühldorf geht mit uns auf Tauchstation im japanischen Meer und liefert feuchte Unterwassertips.

Allgemein:

Man sollte sehr sparsam mit seinen Torpedos umgehen, da es ungemein ärgerlich ist. wenn man am Ende einer Patrouillenfahrt einen Gegner vor die Linse bekommt und dann keine Torpedos zur Verfügung hat. Außerdem muß man ständig seine Schadensanzeige im Auge behalten, denn mit einem Schaden von 85-89 Prozent hat man gegen größere Konvois kaum eine Chance. Patrouillen:

Als bestes Patrouillengebiet hat sich das Südjapanische Meer (Southern Japan) erwie-

sen. Die meisten Kontakte hat man hier in der Seestraße südlich von Kure. Man kann aber auch auf den Seeverbindungen der Städte Kure, Tokyo und Sendai auf japanische Schiffe treffen. Hier sollte man möglichst nah an der Küste bleiben. um Handels- und Nachschubschiffe zu stellen. Mit Flugzeugträgern und Zerstörern könnt Ihr in tieferen Gewässern rechnen. Feindkontakte auf dem Seeweg Nagasaki - Okinawa Island - Taipai sind seltener, aber nicht ganz ausgeschlossen. In allen anderen Patrouillengebieten sind Kontakte selten. Man sollte vor allem die Seeverbindungen und die Umgebung der Häfen im Auge behalten.

Bordkanone:

Die meisten Schiffe kann man mit drei bis acht Granaten aus der Bordkanone versenken. Man schießt eine Granate ab und justiert je nach Entfernung die Kanone nach. Hat eine Granate eingeschlagen. wartet man, bis die Explosion vorbei ist. Wenn das Schiff genügen langsamer wird. meist ein bis drei Treffer bis zur Versenkung.

Versenkung:

Um Schiffe zu versenken, hat man immer die Wahl, ihnen ei-Torpedo entgegenzunen schicken oder sie mit Granaten aus der Bordkanone zu bedekken. Hat man es mit zwei oder mehr Zerstörern zu tun, ist es schon sehr mühsam alle zu versenken. Beispiel: Man trifft auf zwei Handelsschiffe mit zwei Eskorten (Voraussetzung: das U-Boot kann etwa zwei Granattreffer vom Feind verkraften). Man taucht auf, bis die Eskorte das U-Boot hemerkt hat und taucht auf Periskoptiefe auf. Nun setzt man die Geschwindiakeit "slow" und sucht sich die nåhere Eskorte im TDC. Mit "N" setzt man den Kurs auf Blickrichtung, bis die Eskorte direkt auf einen zusteuert. Jetzt setzt man ihr den ersten Torpedo vor den Bug, der mit einer Sicherheit von 100 Prozent trifft, da Ihr ja genau dem Feind entgegenfahrt. Eventuell DDAA's) kann man auch einen. zweiten Torpedo losschicken. Nun schaltel man den TDC aus und peilt die zweite Eskorte an. Hier verfährt man nach dem gleichen Verfahren. Doch Vorsicht: Schießt nie einen Torpedo ab. wenn das Ziel näher als 700 Yards entfernt ist. Sind die Schiffe genug beschädigt, taucht man auf und benutzt die

Bordkanone. Die beiden Handelsschiffe kann man dann nach Belieben versenken. So spart man Torpedos und erhält keinen Schaden.

Angriffsstrategien:

Entdeckt Ihr Handelsschiffe ohne Eskorte, solltet Ihr die Bordkanone benutzen und die Torpedos für später aufsparen. Hier gilt: Auftauchen und mit der Bordkanone feuern. Ist eine Eskorte dabei, so muß man die Zerstörer, Patrouillenhoote oder leichten Kreuzer mit der Taktik von oben versenken (Regel: höchstens zwei Torpedos für eine Eskorte).

Schlachtschiffe und Flugzeugträger wird ein U-Boot-Kommandant nur äußerst selten zu Gesicht bekommen, und wenn, dann nicht ohne eine starke Eskorte (bis zu fünf DDAAs). Solch ein Konvoi läuft mit ca. 24 Knoten, so daß Ihr ihn nicht einmal mit einem aufgetauchten U-Boot einholen könnt. Ihr müßt versuchen, ihm den Weg abzuschneiden, Ist man dann endlich einmal in Reichweite, sollte man drei bis fünf Torpedos auf den Hauptgegner abfeuern und sofort stark abtauchen. Nun müßt Ihr ein paar Wasserbomben ausweichen. Habt Ihr das überstanden, wieder auftauchen und den Hauptgegner versenken und wenn möglich noch etwa zwei Zerstörer. Auf ein Gefecht mit den anderen Begleitbooten sollte man sich nicht einlassen, da sie großen Schaden anrichten können. Ebenfalls ist von einer Attacke auf ein Schlachtschiff abzuraten, wenn man ein kaputtes Periskop hat, da der Kampf über der Wasseroberfläche mit einem Granatenvolltreffer besiegelt wäre.

Chaos strikes back

Lange mußten die Rollenspieler von der Amiga-Fraktion mit Neid auf die Atari-ST-Besitzer schauen. Doch das Warten hat letzt ein Ende. Dirk Thierbach aus Essen hat einige Unterschiede zur Atari-Version festgestellt.

Im Startraum liegt in der Nische mit dem Kompaß und dem Seil nun auch eine magische Karte, die in der Urform nur die nächsten sechs Felder des Labyrinths anzeigt und während des Spiels automatisch scrollt.

Man kann nun auch mit der Hand aus jedem Brunnen trinken und braucht kein Gefäß mehr. Allerdings sollte man beachten, daß nur der jeweilige Anführer der Party trinkt. Ihr müßt also bei Bedarf den Anführer kurz wechseln, was ia kein Problem ist.

Berührt Ihr mit der Hand eine imaginäre Wand, seht Ihr sofort, ob die bestimmte Mauer durchlässig ist: die Hand ver-

schwindet.

Es kommen mindestens vier neue Priestersprüche dazu. Mit ihnen kann man kurzzeitig die Eigenschaften der magischen Karte verbessern. Leider konnte Dirk bisher nur zwei der neuen Zaubersprüche entdecken. Sie lauten: OH-GOR-ROS und ZO-IR-NETA. Mit diesen Sprüchen könnt Ihr Euch auf der Karte imaginäre Wände. Fallen und Schalter anzeigen lassen. Für die Dauer des Spruchs ist allerdings die Funktion des Autoscrollings blockiert.

Auf dem ROS-Weg muß man, im Gegensatz zur Atari-Lösung, etwas anders vorgehen. Im siebten Level gibt es eine Tür hinter einer offenen Fallgrube. Vor der Fallgrube ist ein versteckter Schalter, der ein Transportfeld im Rücken der Abenteurer aktiviert. Die Abenteurer müssen sich also umdrehen und einen Pfeil in die linke obere Ecke des Feldes werfen. damit sich die Falle schließt und die Tür öffnet.

adaver

Carsten Mittermüller aus Allersberg hat noch ein paar Ergänzungen zur Komplettlösung von Gregor Schmid aus der POWER PLAY 1/91. Er bezieht sich dabei auf die Numerierung der Karten in der Lösung.

Level 1

In 46 läßt man die echte Königskrone auf die ewige Flamme fallen. Die Flamme verlöscht, und vier Dosen fallen von der Decke (klappt oft erst beim zweiten oder dritten Versuch). Die Dosen öffnet man und bekommt dafür Experience-Points. Hat man den Drachen getötet, untersucht man ihn (Fragezeichen) und bekommt dafür Gold und Experience-Points. Level 3

In 33 gibt es noch eine andere Lösung. Man springt auf eines der Fässer und dann mit Hilfe eines Sprungtrankes auf die Spitze der Stäbe. Nun läßt man sich hineinplumpsen. Die Spinne stirbt, man nimmt sich



den Schlüssel und ißt dann den Schweinekopf. Ein paar Sekunden warten und man ist befreit.

Level 4

In den Raum, den Gregor Schmid nicht betreten konnte. gelangt man folgendermaßen: der Schlüssel befindet sich nicht in 13, sondern in 12. Über dem Bett ist dort eine Klappe in der Wand. Mit diesem Schlüssel gelangt man in die königliche Kapelle (Raum?). Dort legt man den "Rams skull" auf den Altar und liest das Schwarze Buch (Gebete für die Kriegsgötter), das man vorher mit ei-'Read language"-Spell übersetzt hat. In dem Kästchen befindet sich ein Schlüssel für die Truhe in diesem Raum. Seitlich am Altar befindet sich ein Schalter, der eine Treppe in 14 aufbaut. Die Bombe in 14 könnt Ihr Euch sparen, wenn Ihr erst den Schalter im Löwenkopf drückt, dann nach 8 geht, dort dasselbe tut und dann noch einmal den Schalter in 14 drückt. Die Bombe in 15 spart man sich, wenn man erst den rechten Hebel zieht, dann durch die Stäbe geht und den linken Hebel zieht (keinen Sack aufsammein!).

Diese beiden eingesparten Bomben kann man nun in 16 einsetzen. Dort drückt man den Schalter in der Leuchte. Der Wandvorhang geht nach oben und man zündet die beiden Bomben. Der Weg in einen neuen Raum ist frei und ein Dämon erwartet Euch. Die Vergiftung in 13 läßt sich sehr wohl vermeiden. Man läßt einfach die Tränenflasche aus 4 auf den Schlüssel fallen.

Transworld

Hier haben wir den seltenen Fall, daß sich auch ein weibliches Wesen mit gelungenen Tips zu einem Computerspiel zu Wort meldet. Wir wollen Euch die Empfehlungen von Renate Seehase aus Hamburg nicht vorenthalten. Als großer Fan von Wirtschaftssimulationen hat sie sich mit Starbytes "Transworld" beschäftigt und schon nach zwei Tagen (!) die Höchstpunktzahl erreicht.

Bereits am ersten Tag sollte man einen Kredit in Höhe von 50000 Mark beantragen. Das Sparbuch wird geplündert und alles verfügbare Bargeld in Dollars angelegt. Zu Beginn des Spiels steht der Dollar recht günstig (so bei ca. 2 Mark). Nun begibt man sich für etwa 30 bis 50 Tage in den Urlaub. Bitte währenddessen keinerlei Aktivitäten, wie Termingeschäfte etc. annehmen. Ab und zu schaut man in der Börse nach dem Dollarkurs, Wenn dieser bei 6,5 steht, ist es Zeit zum Verkauf.

Mit dem nun vorhandenen Startkapital von ca. 280000 Mark läßt sich schon was anfangen: Ich bin am besten damit gefahren, mir zu Beginn einen Fernlaster für Stückgut (15-Tonner) zu kaufen. Ein Fernfahrer und mindestens ein Lagerarbeiter werden zusätzlich eingestellt. Büroangestellte und Mechaniker erst etwas später.

Mit dem Stückguttransporter fährt man ohne großes Risiko erst einmal Tabak oder Wein (beides meist günstig in Neapel oder Lyon). Zwischendurch sollte man die Zeit zum Reisen nutzen, um eine Stadt mit preiswerten Waren auszumachen. Es lohnt sich sehr, gürstige Textilien einzukaufen!

Bevor die Woche zu Ende ist, sollten die Steuern auf "normal" eingestellt werden. Wird man wegen Steuerhinterziehung erwischt, ist die Strafe selten höher als 9000 Mark. Hat man später etwas Geld übrig, sollte man sich in der Auswertung den erfolgreichsten Computergegner ausgucken. Dessen Aktien sind für

eine kurze Investition immer gut. Das Sparbuch hingegen ist nicht sehr lohnenswert, zumal man pro Tag nur 9999 Mark abheben darf.

Einmal pro Woche sollte man einen Tag Urlaub einlegen, da man sonst krank werden könnte. Werbung ist wichtig, wenn zuwenig Auffräge da
sind. Die Laster müssen regelmäßig vom Mechaniker repariert werden (spätestens bei
80%). Eine Autoversicherung
lohnt sich, da diese sehr billig
ist (100 Mark für alle Laster)
und bei einem Schaden immer
zahlt.

Achtung bei Terminaufträgen; die sind nicht immer so lukrativ wie sie scheinen. Das gleiche gilt für die Sonderangebote. Gute Sonderangebote kann man mit einem schnellen Ferntransporter öfters wahrnehmen. Um zur vollen Punktzahl zu gelangen, habe ich nur vier Ferntransporter (23-Tonner), ein Lager von 200 E und viel Werbung benötigt. Zum Aufoolieren des Ansehens habe ich mein Bürohaus erweitert bzw. modernisiert und zwei Zweigstellen besessen, die ich aber wieder verkauft habe. Ganz einfach, wenn man weiß wie es aeht.

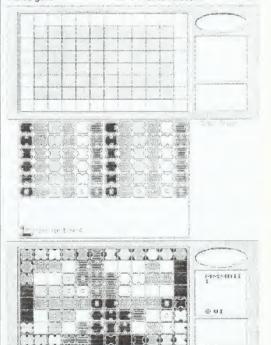
Ishido

"Ishido" ist ein prima Denkspiel und fordert das Letzte von unseren kombinatorischen Fähigkeiten. Manfred Miltzke aus Schwalbach im Taunus hat sich Gedanken gemacht, wie man aus dem Programm ein Brettspiel machen kann. Hier seine Bastelanleitung.

Zuerst editiert man einen eigenen Steinesatz und bringt
Spielbrett und Steine mit Bleistift und Lineal zu Papier. Natürlich braucht Ihr noch einen
grafikfähigen Drucker. Anschließend: Aufruf der DOSHardcopy mit Spielbrett (leer)
und Edit-Stoneset. Vergrößern/vervielfältigen über Fotokopierer.

Verwendung von Grafiksoftware: Grab-Utility/Editor (z. B. Genius DrHalo). Man grabbe die Grafiken auf Disk, lade sie in Editor (gepunktete Flächen statt schwarz), verdoppele Steinesatz (72 Stück): Ausdruck in Maßstab (Stein- entspricht Feldgröße).

Jetzt muß man nur noch das Spielfeld und die Steine auf eine feste Pappe kleben und fertig ist das Ishido-Brettspiel. Frohes Knobeln.



Wir basteln uns ein Ishido-Brettspiel

Ghosts 'n' Goblins (NES)

Patric Hecker aus Köln wählt sich seine "Ghosts 'n' Goblins"-Level seit geraumer Zeit selbst an. Er verriet uns, wie's gemacht wird: Haltet im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und betätigt dabei dreimal die B-Taste, Danach drückt Ihr das Steuerkreuz kurz nach oben, danach wieder dreimal "B". Pad-Kreuz kurz nach links und wiederum dreimal die B-Taste betätigen. Abschließend wird auf dem Pad kurz nach unten gedrückt, noch einmal gefolgt von dreimal "B". Wenn Ihr jetzt "Start" drückt, erscheint der Schriftzug "Stage 1a". Den gewünschten Level dürft Ihr mit den beiden Feuertasten einstellen.

Teenage Turtles (Game Boy)

Drei weitere Bonusrunden entdeckte Daniel Decavele aus Göttingen. In den Stufen 4.2, 5.1 und 5.2 müßt Ihr einfach so weit wie möglich nach links gehen und dann springen. Schon seid Ihr in einem Bonuslevel.

Gegen Lebensenergieknappheit hat hingegen Marc Rogge aus Haan gute Medizin: Pausiert das Spiel und drückt das Steuerkreuz hintereinander in folgende Richtungen:

Öben, oben, unten, unten, links, links, rechts und schließlich die B- und die A-Taste. Ihr habt jetzt wieder volle Energie, könnt diesen Trick jedoch nur einmal pro Spiel anwenden. wi

Shadow Dancer (Mega Drive)

Letzte Anmerkungen zum Shinobi-Nachfolger von Kalle Hofmann aus Berlin: Wenn ihr die Ninjas der Bonusrunden passieren laßt, ohne sie anzugreifen, erhallet ihr ein Extraleben. Falls Ihr in einem regulären Level auf den Shurikan-Einsatz verzichtet, gibt's zudem weitere 50000 Bonuspunkte.



ch hoffe, Ihr habt nach den Osterfeiertagen die Freude an Suchaktionen jeder Art nicht gänzlich verloren und freut Euch über Karten und Hilfestellungen für die Jagd nach Extraund Bonusgegenständen. Vor allem Fans des italienisch-japanischen Vorzeigeabenteurers Mario werden diesmal gut bedient: Neben ein paar Anmerkungen zum Game-Boy-Hit "Super Mario Land" wid-

men wir einen ganzen "Tip des Monats" (nach wie vor mit 500 Mark dotiert) dem Prachtmodul "Super Mario World".

Aber keine Angst, auch Sega- und PC-Engine-Be- sitzer dürfen wieder auf Rat und Tat durch unsere grünen Seiten hoffen. Aber das lest Ihr am besten selber. Viel Spaß beim Knobeln und Suchen wünscht Euch

Winnie

MONATS
Super Mario
World (Super

Super Mario World (Super Famicon) Tobias Reich aus München stattete "Super Mario World"

auf dem Super Famicon einen Besuch ab, um mit dieser Komplettlösung nun zurückzukehren. Habt Ihr Euch mit der komplexen Steuerung schwimmend, fliegend und laufend angefreundet, dürfte es dank des folgenden Textes für echte Mario-Freunde keine Probleme mehr geben. Die ersten drei Punkte des japanischen Menüs, das direkt nach Einschalten der Konsole auftaucht, bezeichnen übrigens die drei Spielstände die maximal abgespeichert werden können. Abspeichern könnt Ihr über ein zweites Menü, das während des Spiels des öfteren auftaucht. Mit dem oberen Punkt wird gespeichert, mit dem unteren einfach weitergespielt.

Eine kleine Anmerkung zu den Karten: Wird im Text von "regulären" oder "normalen" Abschnitten gesprochen, sind diese auf den Karten mit ihrer Nummer und einem "a" gekennzeichnet. Geheimabschnitten u.ä. ist ein "b" angefügt. Ein "A" steht für ein Ausrufezeichen, ein "R" für eine Röhre, das "G" für die Geisterhäuser, das "S" für den jeweiligen Startpunkt und das "X" für den Ad-Astra-Teleporter, Weiße Wege stellen (im Gegensatz zu schwarzen) immer Geheimgänge dar. Am besten laßt Ihr. während Ihr den Tip lest, Euren Zeigefinger auf der entsprechenden Karte mitwandern.

Der erste Abschnitt des ersten Levels ist für Mario-Profis reine Routine. Den geschenkten Drachen solltet Ihr natürlich möglichst lange behalten. Im zweiten (ebenfalls noch einfachen) Abschnitt bekommen drachenlose Marios Ersatz. Alle anderen dürfen sich über ein Extraleben freuen.

Im dritten Abschnitt vermeidet man am besten jegliche Schwimmübungen. Achtung: Die Inseln sinken schnell ab. Der Abschnitt links neben dem Start (das große gelbe Ausrufezeichen) dürfte auch kein Problem darstellen. Es beinhaltet

eine Bonushöhle und ein Ausrufezeichen, das (durch Draufspringen) alle gelbumrandeten Felder mit einem Stein füllt. So werden in Marios Welt Brükken gebaut. Im Turm findet man das erste Drachenei: Der erste Level ist eine Kletternartie, bei der man nur auf die Monster auf der eigenen Seite achten muß. "Rückseitige" Monster tötet man einfach mit der x- oder y-Taste, sobald sie sich hinter einem befinden. Der zweite Level ist durch die herunterschnellenden Steinpfosten recht gemein, mit etwas Übung jedoch zu meistern. Beim Endgegner als erster von der Leiste zu rutschen ist fatal. Springt, sobald er sich unter Euch befindet, mittels des normalen Sprungs immer und immer wieder auf ihn.

Aus fünf sofort zugänglichen und drei unzugänglichen (Geheim-\Abschnitten besteht der zweite Hauptlevel von Marios Welt. Es gibt zwei Geheimwege, einen Turm und zwei Geisterhäuser. Der Startabschnitt ist einfach und besitzt einen Bonusraum, in dem man ein wenig fliegen üben darf. Probiert unbedingt alle Röhren aus. Wahlweise darf man jetzt. um weiterzukommen, den Abschnitt ein zweites Mal durchspielen, oder aber man fliegt kurz vor Ende nach oben. schnappt sich den Schlüssel und berührt damit das Schlüsselloch. Damit gelangt man in einen der Geheimabschnitte (1b). Spielt man diesen durch (z.B. um mittels Pow-Block den Schlüssel für das Geisterhaus 2b zu bekommen), gelangt man zum nächsten regulären Abschnitt. Achtung: Grundsätzlich sind die vier regulären Passagen wesentlich einfacher als die beiden geheimen. Mit dem Schlüssel geht's dann ab ins Geisterhaus. Wer den Ausgang nicht findet, sollte den Pow-Block im zweiten Teil des Hauses suchen. Jetzt bis zu einer Plattform, auf der fünf Münzen liegen, zurückgehen. Nehmt diese, wendet den Pow-Block an (draufspringen) und wandert durch die blaue Tür heraus. Der folgende Abschnitt (3b) ist wieder einfach. so daß Ihr wahrscheinlich schnell zum Turm kommt, wo Ihr auch das zweite Drachenei findet. Der Turm selbst besteht wieder aus mehreren, leider nicht ganz einfachen Abschnit-

Dem Endgegner springt Ihr am besten einmal flink aufs Haupt, wenn er auf Euch zuläuft. Er wird seinen Weg ungerührt fortsetzen, Begebt Euch ietzt nach rechts und rennt, sobald der Bösewicht ungefähr die Mitte der Decke erreicht hat, schnell nach links. Er fliegt hinunter, und Ihr könnt das Spielchen von vorne beginnen. Nach dem dritten Mal ist der Weg in die dritte Stage frei. Dort müssen mindestens fünf (von insgesamt acht) Abschnitte und ein Turm bewältigt werden. Zwei Geheimgänge wird man ebenfalls vorfinden: Der eine führt zu einem Ausrufezeichen, der andere zu drei geheimen Abschnitten und einem zweiten Turm.

Der erste reguläre Abschnitt ist kein Problem. Im zweiten sollte man den Geheimgang zum Ausrufezeichen benutzen: Man steigt direkt an der Stelle unter dem Stein mit Bonussymbol aus dem Wasser. Jetzt nach oben und weiter nach links, wo man den Pow-Block aufsammelt. Wendet diesen an, wenn es nicht mehr weitergeht. Überspringt den folgenden Abgrund und werft Euch in den nächsten, wo Ihr einen Schlüssel mit Schlüsselloch findet.



Mit dieser Lösung schafft Ihr's bis zum Endbild

Hier geht's zum roten Ausrufezeichen. Beendel danach den zweiten Abschnitt ganz normal, und ab geht's in Geisterhaus. Merke: Das Geheimnis aller Geisterhäuser liegt im Pow-Block. Die beiden folgenden Abschnitte und der Turm sind ebenfalls zu schaffen. Wenn Ihr Euch unter dem Beschuß der Zauberer duckt. könnt Ihr nicht getroffen werden. Beim Endgegner solltet Ihr nur auf den orangen Gegner zielen. Ihn müßt Ihr dreimal treffen, die anderen sind Nieten. Die Stage 4 steht Euch nun offen. Ihr hättet jedoch einen anderen (geheimen) Weg gehen können. Solltet Ihr diesen bevorzugen, begebt Ihr Euch einfach wie oben beschrieben zum roten Ausrufezeichen. Danach besucht Ihr ein zweites Mal den ersten Abschnitt der Stage 3. Hier findet Ihr nun eine rote Treppe, die Euch den Weg zum Schlüssel weist. Leider sind die drei folgenden Geheimabschnitte (2b bis 4b) recht schwer; der Turm selbst gehört zu den schwierigsten Passagen des ganzen Spiels! Die Endgegner besiegt man. indem man zuerst zwei tötet (von unten an die Plattform springen), den dritten ebenfalls besiegt, auf dessen Plattform springt und von dort aus den vierten Gegner tötet. Die vierte Stage gibt's genaugenommen gleich zweimal: Ist man durch den geheimen Weg hierhergekommen, muß man zwei recht schwierige Abschnitte (1b, 2b) überleben. Der "reguläre" Weg führt dafür auf etwas sicheres Terrain (ebenfalls zwei Abschnitte). Der Turm ist recht einfach, der Endgegner ist iedoch nur verwundbar. wenn er gerade Feuer speit.

Dann solltet Ihr (dreimal) auf seinen Kopf springen. Stage 5 läßt sich ebenfalls auf zwei Arten durchqueren. Wählt man die längere Tour mit fünf Abschnitten, kann man die gesamten Stages 5 und 6 überspringen. Geht man den regulären Weg, sollte man im zweiten Abschnitt einen Geheimgang benutzen. Diesen findet man, wenn Ihr kurz vor dem Ende des Abschnitts kehrt macht und am Boden entlang geht. Man gelangt zu einer Wand, durch die man einfach hindurchspazieren kann Spielt das (blaue) Ausrufezeichen sowie danach den gesamten zweiten Abschnitt ein zweites Mal durch, und Ihr kommt in den dritten. Diesen braucht Ihr nicht normal durchzuspielen. Versucht vielmehr schnell den Turmschlüssel zu finden, der in einer Röhre versteckt ist. Turm und Endgegner sind mittelschwer; letzterer entspricht weitgehend dem Obermotz des ersten Levels. nur daß diesmal der Raum ständig kleiner wird. Nun zum oben angesprochenen "anderen Weg", auf dem Ihr das blaue Ausrufezeichen eben-



Computersoftware R. Duregger

Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AMI.	ST.
Battle Command Car-Vup! Endlich für Amiga!!!	68 65	68,- 65,-
Chaos Strikes Back Chuck Yeager Cadaver Envis	65 68 67	65,- 68,- 67,-
Mistress Di Dark Great Courts II Lemminge!!! F-16 Mission F19 Stealth M.G.D.S.	76 71 60 52 72 68	71* 60 52 72 68
tolles, ungewähnliches Sportp. Alig 29 Powermobgel Powerm. Data Disk Pool Of Radiance Ultima V Secr Of Monkey Island Wonderland Wonderland Illenendische Geschichte II	ame SUCHTGE 78,- 72,- 45,- 68,- 75,- 75,- 72,- 68,-	76,- 72,- 45,- 66,- 75,- 75,- 72,-

NEUHEITENM	A\$-E	oos
Command HO Battletech II Lightspeed Silent Servis II Monkey Island (D) Wing Commander Secr. Mission 12u Wing Contin.)	87. 89. 79. 89.	ten Sousia anni durgerus

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1 TEL: 0202/763908 (24 Uhr) Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR. Scheck portok. 5,- DM Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

GAMES, WITH POWER! MEGA DRIVE: Dick Tracy, Ka Ke Gi, Gynoug, Aero Blaster, Target Earth, Elemental Master PC-ENGINE: Cadash, Out Run, Alice in Wonderdream... NEO GEO: Reguy... Lynx: Rygar... Game Geart G-Loc. täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf Ichnit sich! Wir würden uns freuen! Fordern Sie unsere kostenlose Preisilisten an. VERSAND PER NN. B,-DM,BEI VORK 4.-DM. PREISAND, UND IRRTÚMER VORBEHALTEN. Tel. 0931/881699 Sonderpreisel

INTERNATIONAL

Ded

Batt Che

Cha Cha Gre Dra Flig Has Indi King Lan Mig MIL Mai Nar On 1 Ope

Sidmon 2 dt

Winns dr

Secret of Monkey Isl. dt 63 00

Form and the Ghost dt. 63,00

73.00

a. A. Turrican df.





SOFTWARE

	Hen. c	ike nelamulier			
	Amiga	Ata	ari ST	MS-DOS 3,5 &	5,25
disands off.	53.00	Adv. Tactical Fighter dt.	63.00	Bards Tale III	76.00
tie Command dt.	55,00	Battle Command dt.	58,00	Buck Rogers	68.00
ssmaster 2100	65,00	Conquest of Camelot	84,00	Blue MAX	90,08
allengers dt.	64.00	F 19 Stealth Fighter dt.	68.00	Bane o. I. Cosmic Force	85,00
Vup dl.	57,00	Lemmings dt. "	57.00	Flight o. t. Instrtuder dt.	85,00
sse HQ 2 qt.	54.00	M 1 Tank Platoon dt.	70.00	Kick Off (I dt.	65.00
eos Strike Back dt.	58.00	MUDS dt. "	64,00	Kings Quest 5	84.00
at Courts 2 dt.	63.00	On the Road dt.	65,00	M.U.D.\$. dt,	68,00
gon Wars dt.	63.00	Doops Op dt.	57,00	Monkey Island dt. VGA	84.00
9 Steatth Fighter dt.	67 90	Powermonger dt.	66,00	MI Tank Platoon dt.	83.00
ht of the linst. "	74.00	Secret of Monkey Isl. d	1. 4	Mig 29 Fulcrum dl.	70.00
moon dt.	68.00		53.00	Romance of 3 King, dt.	80.00
ranapolis 500 dt.	63.00	Speedball 2 dt.	64.00	Ratiroad Taicun dt.	80.00
as Quest 4	B4.00	Their Finest Hour dt.	58.00	Silent Service II dt.	85.00
ry Triple Pack	99.00	Team Suzuki dt.	54.00	Sim Earth dt. '	75.00
nmings dt.	57.00	Wolfpack dt. *	72.00	Speedball 2 dt "	71,00
Tank Platgen dt.	70 00			Their Finest Hour dt.	68.00
29 Fulcrum dt.	70.00		C 64	Ums II dt.	a. A.
DS dt	64.00	Back to the Future 2 dt.	35.00	Wing Commander	70.00
upiti Island dt	60.00	Bundestiga Manager dt.	36,00	Wing Com. Scenary Disk	35.00
c dt.	58,00	Buck Rogers	59.90		
the Road dt.	65.00	Fult Blast Sammlung dt.	49.90		-
ops Op dl.	64.00	Curse of RA cit.	35,00		des
za Kick Boxing dt.	65.00	Challengers dt 5 Spl.	38,00	MONATS	
znik dt.	53.00	Creatuers dt.	35,00		
vermanger dt.	66,00	Dick Tracy dt.	35.00	Amiga Mouse	49,90
mon 2 dr	99.00	Dranan Crain	90,00	Trackball	75,00

Weitere Spiele für PC, Amiga, Arari ST und C 64 auf Antrage, Versand der Nachmahme, UPS 10.- DM, Post 9,- DM, UPS-Air Innerh. 24 Std. 16,- DM, Ab 200,- Perto Irei, Hardware auf Antrage. Preisänderungen vorbeihalten, Für Drucklehler keine Hartung. *Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

35,00

35.00

35.00

Speichererweiterung

Laufwerk ext.

Wir führen selbstve einige Hardwareprod ist nur ein Auszun

A 500

Drappe Strike

Fire Forget II dt.

Total Recall dt.

Teenage Turties dt.

mer Camp dl.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Posifech 830110, 5000 Köln 80, Mo.-Do. 10.00-18.00 Uhr, Fr. 10.00-16.00 Uhr Hotline: 0221/604493, Telefax: 0221/609003 Besonderer Service: UPS-AIR Innerhalb 24 Stunden 120,00

MEGA DRIVE Abholmarkt O NEU: N all M M M SS SS

GrafX

Cove

PC Engine

GAME-PLAY

GAME BOY Blitzversand

NEU: NINTENDO Umbau auf Amerika-NORMalle amerikanischen Module tauten!!!

Spiele: Little Nemo, Castlevania III, Gauntlet III,

Little Nemo, Castlevania III, Gauntler III, Mega Man III, Maniac Mansion Shadow of the Ningi, M.U. L.E., Jacki Chan Dragons Lair, Days of Thunder Skate or Die 2, Skull & Crossbones, Pipe Draam. Hard Driving, Muppel Adventure Nur 60,- DM ES America je 109,- DM ca je 99,- DM

NINTENDO Super Famicon

je 89,- DM

Pipe Dream, Hard Orlving, Muppe Utima, T.M.N.T. 2, Gremlins II

jo 119,- DM 1000 BERLIN

TEL: 05246/81184, Fax: 05246/81270
TEL: 030/8912155, Täglich: 3b 10 h
348 Systeme u. Zubehör am Lager.
Alla Systeme u. Zubehör am Lager.
Alla

05246/81184

24-Stunden-Bestellservice unter 05246/1572

4837 VERL 1

MIGA IBM ATARI ST

falls nicht vergessen solltet. Begebt Euch in den ersten Abschnitt, und holt Euch das P-Extra, das Ihr etwa in der Mitte des Levels nach der Brücke aus Baumstämmen findet. Fliegt damit unter der Brücke hindurch zurück, bis Ihr auf den Schlüssel stoßt. Damit marschiert Ihr dann in das Geisterhaus (4a), wo Ihr eine blaue

Tür am Ende des zweiten Teilabschnittes findet. Die Lösung steckt wiedereinmal im Pow-Block. Spielt den folgenden Abschnitt 5a normal durch, und Ihr gelangt in den Abschnitt 2a. Hier findet Ihr jedoch eine blaue Röhre, die in der Luft hängt. Gutes Sprungtraining vorausgesetzt, gelangt Ihr in Abschnitt 6a und in einen

!!! NEUERÖFFNUNG !!!

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen





M. Funken

POWER GAMES Aachener Straße 96 W-5102 Würselen Tel. 02405/93940

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt.

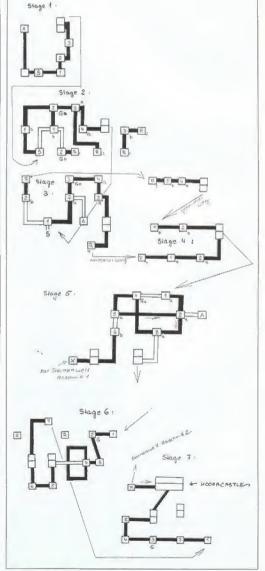
Computersoftware

Steffen Müller - Richtholenstr. 159 - 8933 Lagerlechfeld - Telefon: 08232/6409

	Amiga	Atteri		spima	Alari
686 Ambel, Seguitt. A-10 Tank William A-10 Tank William Annentrues (II (4 Speele) Annentrues (II (4 Speele) Annentrue (II (4 Speele) Baltie Edwinst (II (4 S	64.00		Jimes Droot Unterev. Agent dit Misalam kpd in Rick of 2 dt. Killing Games Show dt. Killing Games Show dt. Killing Games Show dt. Killing Games Show dt. Code of Doom dt. Code State Show dt. Code Stat	59.90	59.90
A-10 Conii Killer	78.90	78.90	Khalash kot rit	64.40	64.50
Advantures (ft. (4 Spele)	59 00	59.00	Kick of 2 dt	53.50	53.50
Alearray etc.	63.00	83.00	Villiana Garma Show dr	55.00	53.50 56.90
Anacetry et	47.90	59,00 83,00 47,90	Kino's Quest 4 dt	87 00	85.00
Baha Yana di	47.90	47.90	Kitar di	48.90	48 50
Rattle Command off	59.90	E9.90	Last Nima 2 dt	53.00	59.50
Rattle Hawks 1947	58.90	58.90	Long's di	47.00	57.90
Raffile Marrier dt	66.00	58.90 66.00	Louis of Dages do	64.00	64.90
Ratelyal M	72.50	72.50	Lande of Mac di	64.60	104,90
But Business on	53.50	54.50	Lorotto describitos de	55.00	59.80
Bullio Mar Wall de	60.00	59.90	Loss Carretting or	29.00	59,90
British was further some	37.50	20.00	About Course Trade Chall att	29,30	59.90
British of Paris 1919	69.00	63.99	COLUS ESDYR TUYBU CRAN BE	59,90	39,30
Britaing hay 1540	65,50	85.50	symptom obtains RF	04.30	64,90
Ladayer ot.	80.30	65.30	Widingut Resistance of	\$9.90	58.90
Car-vup de	02,30	62.50	Mig-29 Fulcrum (1).	79.90	79.90
Call-Yug of Chaos Strikes Back (1 MB) kpl, d1 Chaos Holl Rep (1 Chaos HD 2 d1 Conquest of Camelon Conguest of Camelon Conguest of Camelon Chaos Holl Rep (1 Chaos Holl Rep (1 MB) d1 Chaos Holl Rep (1 MB) d1 Chaos Holl Rep			Monkey Island Kongleti dieutsch Nam "Aennam" det. Naze dt. Naze dt		
Back (1 MB) kpl. d1	57.50	59.50	komplett dautsch	28,90	83,90
Chase HB 2 dl	59.90	59 90	Nam "Yesnam" dt.	72,50	72,50
Conquest of Camelot	84,00	84.00	Narc dt.	58.90	58,90
Crime Time dt.	59.90	59,90	Nuklear War	43,90	
Crown dt.	61.50	61.50	Chi Impenum kpi dt	\$4,60	54,80
Conovars di.	54.80	54.80	Operation Steams kee. dt.	66.90	66.90
Dyagonfright at.	71.50	71.50	Populus di	64.90	64.90
Oungeon Master (1 MB) dt.	64.80	63.00	Powermonger dt.	68-90	69.90
Dynasty Wars dt	43.90	53.90	Pirales dl.	59.80	59,80
Escape fr. r. Pt. of R			Resolution 101 dt.	49.00	49.00
Altonister dt.	48.90	48.90	Shock Wave	59.50	-
F-16 Falcon dt	71.00	66,00	Sem City dt.	69.90	69.90
F-19 Stealth Figetter dt	89.50	69,50	Sporting Gold In Flory etc.	57 90	57,90
F-29 Retaliance dt.	58.50	58.50	Team Yankee knt dt	68 80	69.80
Fatal Hentage kpl. dt	67.90	67.90	Their Fishert House IR of Burst	69-90	69.90
Formia H 15 Smale)	64.00	64.00	Total Duca's de	50.85	59,00
Flimbac Duest d?	46.50	46.50	Tournament Coll at	50.50	59,50
Football Sumulation dit	58 5/1	58.50	Transport del	57.00	62,00
Endura Miner eti	53.00	58.00	11882 2 48	22.00	72,50
Calcula Company Left all	69.00	68.00	Um3 c dt.	16.39	16,30
Garden All	63.00	63.00	Minister of City of Caralas or	00.10	69.50
Complia Phone de	20.00	93.00	reneers or rire (4 Spiere) of	00,30	
meriding union or	73,30	44 80	M-1 I Bru Praction of.	09,80	69,80
Gunang at.	64,90	61,00	willo west world kpt, as.	07.50	-
Deposition and Company and Company and Company American May be a company and c	78.50		Sportmey Gild II. Egy, et. Feam Vanise Val, of Their Primet Hous (8 of 8) ot. Total Reack of Tecument Gold o		
HINNES OF	63.00	63.00	(532) kpl. dl.	72,50	
PENING OF LOST MODE OIL	49,90		Wrings of Death, di	64.80	64.80
If came from the Depset (1 MB) dt	71,50	56.50	Worldensely LT MIKL WIT	72 60	72.50

AMIGA-SONDERANGEBOTE							
Airball Bad Company Danger Freak Detector Dislant Airbies Dynamies Blux Exil Gastlen Bye of Horus F/A18 Interceptor Giddlators H.A.T.E. Ice Hockey	24.90 19.90 19.90 19.90 38.50 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 19.90	Int Are, Act 10 Sp. Jump Jet Funbox (3 Spiele) Karting Grand Plux Las Vegas Mg-23 Sey, Eighter Ibeverming Outlands Power Pack (6 Sp.) Prospektor Road Bagters Roulette-Royal	29.90 24.90 29.90 19.90 19.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90	Sky Figncer Staps Star Goose Star Ray Super Wonderboy Time Runner Tipano Warp Wister Dlympade X-Out XR-35 Fighter Mis. Zymaps	19.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 24.90 34.90 19.90	AMIGA MAUS Amga 500 Spec abschaithar - Chi Atari Lyns Pakel Nimeedo GAME BAME BDY SPIE Pengun Boy Asmik World Bloths Card Games Holoto No Ken	132.00 342.00 BOY 154.00

VERSANDROSTEN Vorkasse + 3.50 DM. Nachnähme + 8.50 DM. Austandnur Vorkasse: ED:Scheck + 9.00 DM. Besselten Sie britarelefonesch Mo. - Sa. 10-19 Uhr persönlich 2 6 Std. Anrufbeamborder oder schnittlen. Bilter köstliche Serbeitste anrufen (Component pangelon) – Fatz alle Spelle forlege. - Markfaller verpassfesteltet.



Die Welt von Mario: sauber kartografiert



POWER

Turm, der relativ leicht zu überleben ist. Den Endgegner kennt man bereits aus Stage 3. Besiegt Ihr ihn, ist der Weg zum Sternenteleporter frei. Mehr dazu am Ende der Lösund.

(Stage 5 kann übrigens noch auf zig anderen Wegkombinationen durchhüpft und durchlaufen werden.)

Für den sechsten Level (sieben Abschnitte und zwei Türme) gibt es nur einen Lösungsweg. Vom ersten Abschnitt gelangt man in ein Geisterhaus, das es wirklich in sich hat. Tip: Benutzt die Geister als Treppenstufen. Der folgende Abschnitt (3) entzieht sich Tobias Beschreibung, da er sein Ausehen von Mal zu Mal verändert

Gegen Ende des vierten Teilabschnittes solltet Ihr in der Lage sein, zu fliegen, um die erste Endstange zu "übergehen". Fliegt nach oben rechts, und Ihr gelangt zu einer zweiten Endstange, die Ihr "benutzen" solltet. Ohne Flugfähigkeit landet man durch die erste Endstange leider in einer Sackgasse. Der folgende Turm ist für Könner kein Problem. Die Abschnitte 5 und 6 sind dafür wieder relativ schwer, weisen jedoch keine Besonderheiten auf. Der Endturm und das Endmonster schließlich sind wirklich ultimativ harte Brocken. Viel Glück!

Wer's überlebt, kommt zum versunkenen Geisterschilf (7), wo sich der Schwierigkeitsgrad noch einmal gehörig steigert. Vor allem im zweiten Teil des Schiffs solltet Ihr Euch immer in der Mitte halten. Danach wartet der finale Level 7 auf Euch, Tobias beeilt sich jedoch darauf hinzuweisen, daß es ihm bis heute verborgen blieb, wie man zu den Röhren des sechsten Levels gelangt. Für Tips seitens der Leserschaft wäre er sehr dankbar.

Vorausbemerkung siebten Level: Wer den Sternenteleporter in Stage 5 benutzt hat, spart sich den mühseligen Weg durch fünf Abschnitte und einen Turm und landet direkt vor den Toren von Koopacastle. Alle anderen sollten im ersten Abschnitt darauf achten, in diesem riesigen Labyrinth nicht die Orientierung zu verlieren. Auf die großen Maulwürfe dürft Ihr übrigens ohne Bedenken draufspringen. Weiterhin gilt es, auf die Zeit zu achten. Nach dem zweiten Abschnitt gelangt Ihr in ein Geisterhaus (3). Ihr müßt im

zweiten Teil des Hauses den Pow-Block, der über Euch steht, anwenden und schnell nach rechts rennen. Unter den vielen Türen ist die vorletzte die richtigel Viel Glück und Beeilung! Im vierten Abschnitt solltet Ihr ebenfalls fix sein und auf die Countdown-Zahlen auf den Plattformen achten. Bei Null stürzt die Plattform in die Tiefe. Ansonsten ist dieser Abschnitt eher einfach. Im fünften Abschnitt braucht man vor allem Glück. Gebt außerdem auf die Rugbyspieler acht. Im Turm laßt Ihr Euch von den braunen Steinen ins Loch mitnehmen. Unten wartet ein hilfreicher Zwischenkontrollpunkt, wohl der Endgegner wiederum recht einfach ist.

Wenden wir uns nun noch der Sternenwelt zu: Eine Karte existiert leider nicht. Steigt man aus Stage 5 zu den Sternen, gelangt man in einen Abschnitt; jeder weitere ist nur durch das Finden eines Schlüssels zu erreichen. Tobias beschränkt sich darauf, nur den Fundort des ersten Schlüssels zu beschreiben, da der so "freigegebene" Stern direkt zum Koopacastle führt. Die restlichen Sterne sind Sackgassen und somit reine Zeit- und Nervenverschwendung. Um den ersten Schlüssel zu finden, muß man fliegen können. Den Drachen, den man schon bald findet, sollte man festhalten (Taste y gedrückt halten) und mit ungefähr fünf Gegnern füttern. Nun ist er ausgewachsen und als Reittier vortrefflich zu gebrauchen. Jetzt spielt Ihr Euch bis zu der Stelle heran, an der zwei grüne Röhren zwei Schildkröten einsperren. Den eventuell noch vorhandenen Drachen stellt man ab (Taste A), zerstört ebenfalls mit Taste A eine der Schildkröten und springt zweimal (mittels B-Taste) auf die andere. Jetzt könnt Ihr Euch den Panzer schnappen (y-Taste gedrückt halten) und Euch rechts der Röhren vor den Abgrund. Laßt Euch hinunterfallen und haltet sofort die B-Taste gedrückt (y-Taste nicht loslassen!). Da Ihr fliegen könnt. schwebt Ihr nun nach links, wo Ihr ein Fragezeichen findet. Laßt den Schildkrötenpanzer dagegenrutschen, und der gewünschte Schlüssel kommt zum Vorschein. Da die Schlüssel der andern Sterne ähnlich gut versteckt sind, solltet Ihr Euch die Mühe sparen.

Das Finale: Zutritt zum Koopacastle hat man durch mehre-



Das Fachgeschäft für Videospiele!



jetzt auch in Dortmund!



» Brück's Center « Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1 (Capitol-Kinocenter)

> Hier finden Sie alles, was das Videospieler-Herz höher schlagen läßt!

Eröffnungsangebote:

SEGA MEGA-DRIVE

Aleste **DM 79,00**Gynoua **DM 89.00**

GAMEBOY

Gremlins II DM 59,00
Super Contra DM 59,00

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

Internationaler Versand:

Tel. 02301/4134 oder 4153 Telefax: 02301/2634

Versandanschrift:

Inh. Hans-Jürgen Grahl Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -

(Preisilisten nur gegen franklerten Rückumschlag)! Alle hler angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer Konn als Ordnungswidigkeit geohndet werden!



WONDERS



59.00

SERVICE-LEISTUNGEN:

ACHTUNG 90.00 DM

Videopreisliste anfordern!

STEIRERFUNK

Wir führen!!!

Nec PC Engine. Nec Turbo Express GT, Nintendo Gameboy

und Famicon, SEGA, Gam Gear. Atari Lynx, SNK NEO GEO.

An und Verkauf gebrauchter Konsolen und Modulen.

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele 2990,-Mit Spiel nach unserer Wahl 3490 .-Mit Spiel nach Ihrer Wahl 3890 .-

Fordern Sie unsere Preisilsie an !!! Händlerantragen erwünscht!

Annenstraße 18, 8020 Graz/Austria, Tel. (0316) 918968

Das Spezialgeschäft in Mülheim mit der riesen Auswahl an Spielen für AMIGA, PC, SEGA. NINTENDO und ATARI XL/XE Schauen Sie doch mal bei uns rein oder lassen Sie sich eine Preisliste zuschicken!

Gneisenaustr. 29 4330 Mülheim Ruhr

0208-497169 0208-496178

re Türen, die zweite ist jedoch als einzige bedenkenlos zu empfehlen. Der Abschnitt direkt dahinter ist extrem einfach. Er führt zu vier weiteren Türen. Die zweite Tür (mit der Nummer 6) ist auch hier die klügste Wahl. Der Level dahinter ist leider etwas knackiger als der vorangegangene. Für den dunklen Gang danach gibt es rechts einen Lichtschalter, der den Abschnitt recht einfach werden läßt. Hat man die drei Stufen geschafft, steht man (endlich) dem Koopa-König gegenüber. Die beiden Monster, die dieser Finsterling in regelmäßigen Abständen auf einen losläßt, nimmt man am besten, um sie auf den Könia zurückzuwerfen. Gut zielen! Haltet Ihr durch, ist die erste Kampfrunde nach einiger Zeit geschafft. Den Feuerbällen, die nun herabprasseln, solltet Ihr natürlich ausweichen. Dafür gibt's dann einen Ersatzpilz, und der König kehrt für ein weiteres Duell zurück. Bleibt in Bewegung bzw. lauft immer hin und her, da Euch der Bösewicht verfolgt. Die beiden Steinkugeln überspringt Ihr, die beiden Monster schleudert Ihr auf den König zurück. Das Spielchen setzt Ihr fort, bis sich der Obermotz wieder zurückzieht. Den Feuerbällen ausweichen und den Ersatzpilz einsacken. Nun die dritte und letzte Runde: Kommt nicht unter den Propeller und werft alle Monster auf bekannte Weise zurück. Irgendwann gibt dann auch der böseste Endgegner den Geist auf...

Viel Spaß beim Nachspielen und beim Betrachten des grandios langen Nachspanns! wi

Galaga '88 (PC-Engine)

Für viele Engine-Besitzer ist dieser Baller-Oldie noch lange nicht vom Tisch. Bert Engelhaupt aus Chur versorgt die "Galaga '88"-Veteranen mit heißen Extras. Im Titelbild (Galaga-'88-Schriftzug) drückt Ihr gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben und Run. Wenn Ihr ietzt zur Wahl des Raumschiffes schreitet, habt Ihr es nicht mehr mit einem blauen, sondern mit einem roten Container zu tun. Wählt damit das Einer-Raumschiff und startet das Spiel mit Run, Jetzt vernichtet Ihr alle Gegner der ersten Runde bis auf einen. Laßt diesen noch eine Weile herumschwirren und -zittern und schießt dann auch ihn ab. Er hinterläßt einen Container für Euch, der Euch flugs in ein 3er Raumschiff verwandelt! Doch das ist noch nicht alles: In so gut wie ieder Aufstellung erhaltet Ihr nun einen Unverwundbarkeitscontainer. In Stage 15 gibt's ein waschechtes Speed-Up im rosaroten Container, in Stage 20 ein Extra-Raumer im grünen Behälter. Schließlich werdet Ihr mittels eines roten Containers in Stage 25 noch einmal zum 3er Raumschiff.

Battle Ping Pong (Game Boy)

Hat man "Continue" ange-wählt, kann man bei "Battle Ping Pong" folgende Paßwörter von Daniel Lamminger aus Bad Sassendorf eingeben:

2 3 4 5	6524 1604 0781 5802	Korea Kanada Japan UdSSR USA
6		
7	8731 0511	Schweden China wi

Puzznic (Game Boy)

Der 47. Level von "Puzznic" ist so knifflig, daß selbst erfahrene Game-Boy-Knobler an einen Programmfehler dachten. Michael Schievenbusch aus Düsseldorf knackte die Rätselnuß. Hier seine Lösung:

Ausgengsstruction	A B C C A X BAHA X XXXX X
Des mittlere () nach hinks zienen, des A darunter nach rechts (zwei A verschwinden).	A C CB X HAH X XXXXX X
Das obere A zwermal nach rechts.	CHA X HAU X XXXX X
Jetzt kommt der frick. Das rechne B eins weiter nach rechte. MIT DEM FINGER AUF DEM KNOPF BLEIBEN	CPA X BA P X XXXX X
Nachoem des A gefallen ist, sich die belden A vernichtet haben, aber bevor des B herunterfällt, das B wieder zurückschlieben.	CH X R B X XXXX X
Der Rest ist weur Problem	C X KARX X

Puzznic, 47 Level: des Rätsels



Castlevania (Game Boy

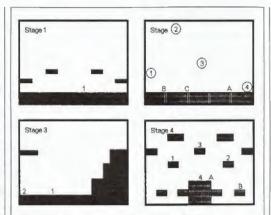
Die definitiv letzten Tips für die Game-Boy-Version von "Castlevania" kommen von Ulrich Wagner aus München, Er verrät Euch seine Taktiken für alle Endgegner.

Stage 1: Einfach an Punkt 1 nach oben springen und zuschlagen. Falls das Monster nach oben blickt, müßt Ihr Euch ducken und draufhalten.

Stage 2: Bleibt mit dem Feuerball am Punkt A stehen und vernichtet alle Monster, die Euch von den Punkten 1, 3 und 4 aus angreifen, noch von den "Startlöchern" aus. Die Gegner aus der Öffnung 2 schießt Ihr am besten ab, kurz bevor sie den Boden erreichen. Falls Ihr keinen Feuerball besitzt, postiert Ihr Euch an Punkt C. Nun sind alle Feinde, bis auf die der dritten Öffnung, in Reichweite. Um diese zu treffen, begebt Ihr Euch nach Punkt B.

Stage 3: Auf Punkt 1 trefft Ihr den Dämonen zum ersten Mal.

Sega Game Gear



Vier Endgegnerduelle werden anschaulich erklärt

Sobald er kreischt (er hat Euch dann anvisiert), müßt Ihr zu Punkt 2 laufen und von dort nochmals angreifen. Falls notwendig, noch mal anvisieren lassen, ausweichen und wieder zuschlagen. Wer hier ein Leben verliert, kann übrigens zurück in die Geheimkammer und es sich wieder zurückho-

Stage 4: Wenn der Graf bei 1 oder 4 angekommen ist, könnt Ihr am Punkt A seinen Kugeln ausweichen und zwischendurch zuschlagen. Befindet er sich an Position 3 und 4, verharrt Ihr bei B und nehmt den Grafen gegebenenfalls unter Beschuß, Das Spielchen wiederholt Ihr bis zur Explosion des Obermotzes. Noch während dieser Explosion lauft Ihr zu Punkt 1 und dreht Euer Simon-Spite nach rechts. Kommt Euch die Fledermaus entgegen, müßt Ihr frühzeitig (sonst erwischt Euch eine seiner Schwingen) springen und zuschlagen. Kleine Fledermäuse laßt Ihr einfach vorbeiflattern. Laßt Euch nur in äu-Bersten Notfällen nach links unten fallen. Ducken ist zu keinem Zeitpunkt notwendig. wi

Cyberball (Mega Drive)

Peter Kießler aus Lennestadt wies uns auf zwei fehlerhafte 'Cyberball"-Paßwörter in PO-WER PLAY 1/90 und im Spiele-Sonderheft hin. Die "Gewonnen!"-Slideshow sieht man mit U28B GXV6 IB7L, mit 2ZBB L728 LHTI beginnt man gleich als Tabellenführer in den Play-

Gnadenlos GmbH

der Videospiele-Versand der Superlative • TELEFON: 0161-2830778

Sega Mega Drive

Grundgerät	249,90		
Columns	47,90	Grundgerät kpl.	249.90
G-Loc	47,90	Japan-Adapter	25,90
Shanghai 2	49,90	Joypad Joypad	39,90
Sokoban	49,90	Arcade Power St.	
Super Monaco	47,90		89,90
		Aeroblaster	79,90
Wonderboy	49,90	Altered Beast	33,90
		Crackdown	59,90
GAMEBOY		E-Swat	49,90
Alleyway	29,90	Elemental Master	65,90
Baseball Kids	28,90	Hard Driving	59,90
Burai Fighter	29,90	Hellfire	45,90
Contra	54,90	Herzog Zwei	47,90
Chase HQ	55,90	Hurrican	39,90
Dexterity	29,90	Ken North	49,90
Gremlins 2	54,90	Magical Hat	73,90
Ishido	32.90	Mickey Mouse	49,90
Lock'n Chase	30.90	Monster Lair	63,90
Klax	39,90	Musha Aleste	75,90
Nemesis	47,90	Shadow Dancer	65,90
Oix	31.90	Strider	64,90
Teenage Mutant	55,90	World Soccer	45,90

SUPER FAMICOM

Grundgerät	569,90
Actraiser	99,90
Bombuzal	79,90
Final Fight	124,90
F Zero	104,90
Gradius	119,90
Populous	104,90

PC ENGINE

PC Engine GT	659,90
Bomberboy	79,90
Cyber Combat	79,90

Alle Preise sind Importe, ohne deutsche Anleitung.

Preise zuzüglich Versandkosten DM 7.50.



VIDEO-PREISLISTE NR. 6

- alle Neuheiten auf einer 3.Std Cossette - z.B. M.U.D.S., Powermonger, Robocop 2 ...u.v.a. - Videopreisliste Nr.6 für nur: 19.90 DM











SERVICE-LEISTUNGEN:

Abonnement telefonisch erfragen

Copyright, Idee und alle Rechte

SPIELEWELT

Von ALT bis ZELDA

ÖS 590 -

ÖS 3590,-

Ŏ\$ 790.-

GAMEBOY	
18 versch. Cass.	al
(wöchentlich neue Titel)	
GAMEBOY Tragetaschen	

GAMEBOY Plastik-Koffer REINIGUNGS-KIT für NES oder GAMEBOY

b ÖS 390.-

ÖS 499,-ÖS 290.-ÖS 290.-

40 verschierlene SEGA MEGA DRIVE 16 Bit

CASS. I. MEGA DRIVE

TV-Spiel NINTENDO ŎS 850 -KOMPATIBEL (auch für US-NES-Kassetten verwendbar)

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 0222/6510802

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim Tel. 06201/181201 Parkplatz am Museum (ausgeschildert) Mo.-Sa. 9.30-12.30 Mo., Di., Do., Fr. 14,30-18,00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele

Module

Software zum Anfassen, alle Systeme. großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im Copyshop Alt-Marzahn Alt-Marzahn 64a O-1140 Berlin

Auf nach Berlin-Marzahn

HIGH-COM Computer GmbH I.Gr. Frie-Vendt-Straße 16, 4400 Münster Tel.: 0251/532771, Fax: 0251/532842

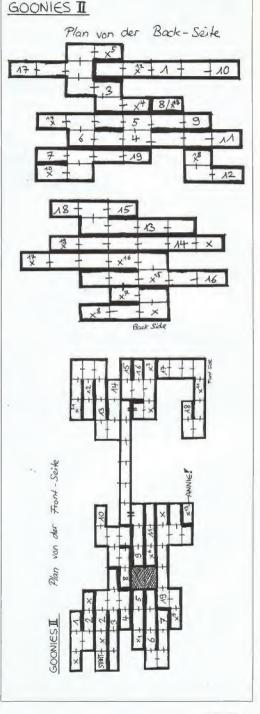
Dix.	423173	2504	4	
No-Name Disk	3.5° 3.5° 5.25°	2 DO 2 HO 2 HO	10 St 10 St 10 St	9.95 19,95 9.95
	5.25"	20	10 SI	5.00
Fartband LC 10, so für NEC P 2200, P:		lylon		7.00
andere Fa	abbande	raud An	frage!	2.00

HAHDWARE
AMIGA Spoichorenweiterung, 512 KB. abschahbar, 512 KB mit Uhr
Laufwerk 3,5°, oxtern, AMIGA
Laufwerk 3,5°, extern, St., inlal. Netzt.
Laufwerk 3,5°, extern, St., inlal. Netzt.
Laufwerk 5,25°, extern, AMIGA
FESTPLATE AMIGA 2000 66M9 SCSI
inkl. Confroller HARDWARE 99.-189 -998 -Speichererweiterung AMIGA 2000 mit 1, 2, 4 aufer BMB

auf Antisane SOFTWARE Cadaver Dragonflight King's Quest V Larry III Midwinter M 1 Tank Platoon Oil Imperium Pirates Populous POWERMONGER Their Finest Hour Ultima V Ultima VI 69.

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hannware, Sottware, Bücher
- und Zubehör
- ung zweinin.
 Presiste mit Angabe des Computertyps
 pegdin Einsendung von 2,– DM in Briefmarken.
 Preise frableibend: Liefermaglichkeit vorbehalten. · Lieferung per Nachnahme zagt Versand
- s Mindlersphanen enviroscht



Goonies II (NES)

Karten zum ältlichen "Goonies II" erhielten wir von Manfred Schneuwly aus Kerzess in der Schweiz. Seine Legende:

- x Tür
- x1 Energie, Schlüssel
- x3 Frau fragt:
- x4 Fire Box
- x5 Goonie
- x6 Goonie x7 Taucheranzug
- x8 Regenmentel
- x9 Jump-Schuhe
- x 10 Leiter, Bomb Box
- x 11 Goonie x 12 Fire Box
- x 13 Annie
- x 14 Helm
- x 15 Fire Box
- x 16 Schlüssel
- x 17 Goonie
- x 19 Fire Box
- x 21 kugelsichere Weste 7 Bumerang, Brille
 - 14 Turbo-Schuhe
 - 17 Goonie



Super Monaco GP (Mega Drive)

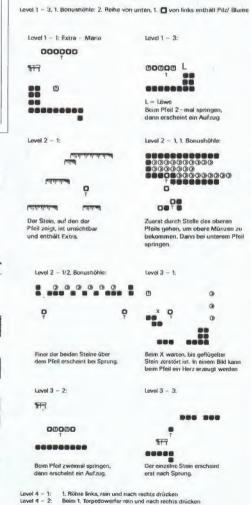
Kleiner Gag von Ken Takeda zum Abschluß unserer Videospieltips: Wenn Ihr das nächste Mal als Sieger ein Regenrennen (Wet Conditions) beendet, solltet Ihr beim Überfahren der Ziellinie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt halten.

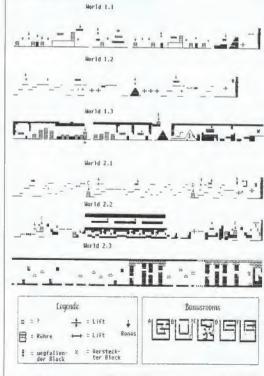
Super Mario Land (Game Boy)

Zusätzlich zu diversen Mario-Tips in den letzten Ausgaben ließen uns Thomas Schmidt aus Ditzingen sowie Peter Polak und Martin Wodok ("Von Welt 1 — 1 bis Welt 2 — 3 kann man bei guten Bedingungen 33 Leben bekommen") aus München noch einige superpräzise Karten zu-

kommen. Thomas' Tips: Springt grundsätzlich alle zerstörbaren Steine (auf den Karten als "Rahmen" dargestellt) an, um auch wirklich kein Extra und keine Münze zurückzulassen. Sobald sie zum Felsen (als schwarze Steine dargestellt) geworden sind, könnt Ihr davon ablassen. Betretet alle Röhren, auch wenn sie eine Pflanze oder einen Torbedowerfer enthalten.

Auch die Fragezeichen sollten selbst in ungünstigsten Situationen von Euch angesprungen werden. wi





THE RETURN OF MEDUS &

Fine dunkle Macht heherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt. The Return of

The Return of Medusa . . .



SIE KEHRT ZURÜCK

Vertrieb: BONACO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BomicoSpielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere SpielExperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Teil 4

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteurer durch die finsteren Länder des Rollenspiels Dragon Wars. Schon

so manche

Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen. die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's einen Reiseführer durch die Bürokratenstadt Lansk, die Stadt des "Yellow Mud Toad". und wir nehmen das magische Labor von Lanac'toor etwas genauer unter die Lupe. Ebenfalls besucht haben wir ein

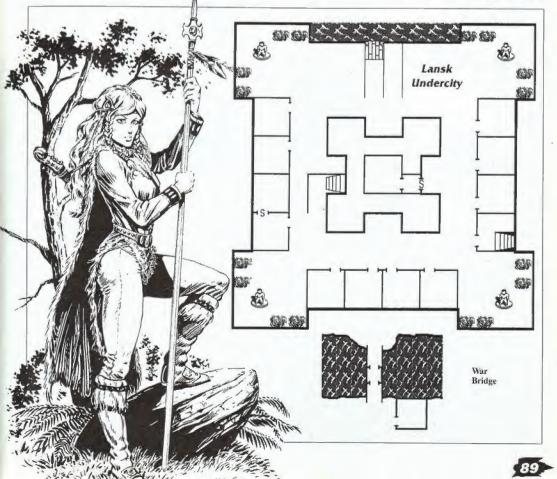
Finstere Monster und Bürokraten warten auf Euch in der neusten Folge der Dragon-Wars-Clue-Book-Serie. Paßt auf, das Euch nicht der böse Drache erwischt.

Dragon Wars Clue Book

Schmugglernest. Für alle, die schon am Verzweifeln waren, gibt's heute die versprochenen restlichen Monster aus "Might & Magic II". mh/vw

Schwer bewachte Brücke

Die Soldaten, die an der Brücke stationiert sind, die Lansk mit der Insel der Sonne verbindet, verdienen nicht schlecht am Krieg. Reisende sind gezwungen, hier eine schamlos hohe Gebühr zu bezahlen, die unter dem Deckmantel der Zollinspektion verlangt wird — in Wahrheit ist dies reiner Straßenraub. Beim ersten Mal werdet Ihr wohl keine andere Wahl haben, als zu zahlen. Später, wenn Eure Gruppe stärker geworden ist, tut Ihr gut daran, diese Saftsäcke mit Stahl zu bezahlen.



FANTASY PRODUCTIONS

Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

Computerspiele Abenteuer-, Strategieund Rollenspielbereich

Titel	A	ST	IBM
BattleTech - Cresc. Hawk2		***	99
MechWarrior (dt. Regel)			59
Interceptor (Renegade Legion)			109
Harpoon (US-Ausgabe)			109
Harpoon Editor			79
Harpoon Battle Set			59
Team Yankee	94	94	99
sowie AD&D-Serie, Tunnels &	Troi	ls u.	v.m.

Megatraveller

The Zhodani Conspiracy Das große SF-Rollenspiel auf Compute dt. Version! A/ST/BM DM 109,-

Space 1889 SF-Rollenspiel in viktorianischer Zeitl
IBM DM 109,-

Internecine

Blitzkrieg in the Ardennes	109	
White Death	109	109
Action Stationsl		109

Koei

Wir liefern die Vergangenheit-Sie machen die Geschichte!

Bandit Kings Anc. China	119	119
Genghis Khan	119	119
Nobunagas Ambition	119	119
Nobunagas Ambition II	119	119
Romance /3 Kingdoms	119	119

Simulations Canada

Konfliktsimulationen für den Hardcore-Spielerl Keine Grafik, dafür laminierte Karten und Spielsteine, Computer-Al ersetzt den menschlichen Gegnerl

Battle of the Atlantic		99	99
Grand Fleet		99	99
Long Lance		99	99
Malta Storm	99	99	99
Operation Overlord	99	99	99
Rommel at El Alamein	99	99	99
Über ein Dutzend wi	eltere	Tite	11

SSI - Superangebot

Für Amiga und Atari ST: Questron II. Star Command, Stellar Crusade, Heroes of the Lance, Dragons of Flame u.v.a.m. Für IBM: Roadwar 2000, Questron II. Phantasie III, Stellar Crusade, DM Assistant 2, Dragons of Flame, Red Lightning, First over Germany u.v.a.m.

Auch C64! pro Titel DM 29.80!

Brett- und Rollenspiele in riesiger Auswahl!



BattleTech

Das SF-Kultspiel in deutscher Übersetzung. Kommandieren auch Sie die Kampfkolosse

_	ues 4. Janitausenus:	
Ī	BattleTech	49,80
	CityTech	49,80
	GeoTech (Kartenset)	29,80
	Hardware Handbuch	39,80
	Schwarze Witwe	24,80
	Gray Death Legion	24,80



SHADOWRUN

Das Cyberpunk-Rollenspiell Im Jahre 2050 verbinden sich Technik und Magie zu einem hochexplosiven Gemisch. Erstklassine Aufmachungt

Electronia de Ligitation de la ligitatio		
Shadowrun	58,00	
Silver Angel	24,80	
Mercurial 3/91	24,80	
Straßensemurai-Katalog	29,80	
Asphaltdschungel 4/91	36.00	

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog (6000 Titel) an!

FANTASY PRODUCTIONS

Abt.CA Konkordiastr. 61 Postfach 260165 4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

Es ist ebenso möglich, diese Dummköpfe mit einigen Skills auszutricksen.

Das Gebäude im Süden ist eine Baracke, die voller schlafender Soldaten ist. Die schlafende Wache neben der Tür hat einen wichtigen Schlüssel in der Tasche. Ein Charakter mit schnellen Fingern könnte diesen Schlüssel stehlen. Benutzt den Schlüssel für die Truhe, die Ihr in der Baracke findet

Im Norden ist ein Zollhaus, in dem ein gelangweilter Bürokrat aus Lansk sitzt. Der Knabe ist ein richtiger Langeweiler vom Dienst, aber er ist noch eher ein "echter Abenteurer" als die Plastik-Clowns, die Ihr in Lansk treffen werdet. Er meint, was er sagt, wenn er damit droht. Euch die Wachen auf den Hals zu hetzen. Solltet Ihr die Wachen erledigen, seid gewarnt. Der Schatz, der sich hier befindet, wird immer noch beschützt. - Clopin

Lansk

Alles was sich auf dieser Etage der Stadt befindet, ist purer Unsinn, Findet die Korruptionsabteilung, benutzt Eure bürokratischen Fähigkeiten und bezahlt dem Mann mindestens 500 Goldstücke. Dann trefft uns in der unteren Stadt. Die Party hat gerade erst angefangen!! - eine wilde Frau

Lansk Undercity

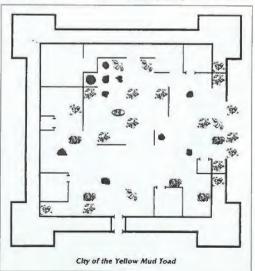
Während die Oberflächenstadt von Lansk starr und kon-

servativ ist, ist der unterirdische Bereich eine weit offene Stadt der Parties. Die Gesetze der Stadt verlangen, daß Ihr Eure Waffen stecken lassen sollt und Gewalt in den Straßen zu vermeiden habt. Die Erfahrung zeigt iedoch, daß dies unmöglich ist. Besucht die untere Stadt von Lansk auf eigenes Risiko und seid auf der Hut vor den wilden Frauen!

Die normale Bandbreite an Serviceleistungen wird hier unten angeboten: Waffenschmieden, Rüstungshändler und Heiler. Ihr werdet außerdem das Ministerium für Papierarbeiten finden, das Dokumente verkauft (inklusive Tickets für die Fähre zur Königsinsel, die immer an den nördlichen Docks ablegt).

Nur unter uns: Es gibt einen geheimen Magieladen, der in Lansk versteckt ist. Es dürfte nicht zu schwierig sein, ihn zu finden, wenn Ihr ein wenig in der Gegend herumschnüffelt. Die Geschäftsleitung verkauft ein paar nützliche Zauberspruchrollen und sogar Dragonstones.

Besucht die Statuen in den vier Ecken der Stadt. Ihr könnt hier etwas über die Religion und die Geschichte Oceanas erfahren. Macht doch noch einen Streifzug zu dem Drachen von Lansk, Der Drachenkäfig ist im Zentrum von der Unterstadt. Normalerweise ist der Zugang für die Öffentlichkeit gesperrt, aber mit ein wenig Entschlossenheit könnt Ihr Euch Zugang verschaffen. Der



POWER PLAY CLUE BOOK

		N	donster !	ist			
Name	HP	AC	Undead	SP	вт	MR	# Attacks
Hatchet Man Hermit High Priest Hill Giant Holy Man Holy Warrior Horned Flend Hungry Plant Hyphobeette	200 30 1000 120 100 1000 80 35 10 20	25 9 32 17 20 80 18 3 4 8	22222222	ZZ~Z~Z~ZZ	**ZZZZ*Z**	и и ү ү ү ү ү ү ү ү ү ү	/Damage 5/32 1/13 4/30 2/70 2/15 12/60 3/20 2/12 1/15 2/10
Illusionist Inept Wizard Insect Plague Iron Witard	45 2 35 80	11 2 5 21	2222	Y Y Y	>222	Y N N	1/10 1/6 16/2 2/30
Jouster Juggler	500 20	50 4	22	N	N	Y	4/80 3/6
Kensal Killer Bees Killer Cadaver Killer Canine Killer Cobra Kobold Kobold Captain	500 40 30 50 50 8 28	40 9 6 13 10 6 8	22222	ンケンスンス	N Y Y Y Y N	222222	8/32 16/4 2/6 2/50 1/80 2/6 2/10
Leper Leprechaun Lich Lord Lightning Bugs Living Dead Loss Soul Lucky Dog	40 40 2000 80 180 80 70	5 28 60 19 50 18 20	227272	N Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y N Y Y	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	1/10 1/20 4/50 10/10 4/70 2/25 2/32
Mad Peasant Magic Serpent Man-ait-Arrus Man-ait-Arrus Mandegual Mandegual Matter Nine Measer Nine Mega Dragon Mega Dragon Mega Dragon Meja Dragon Minor Dewil Minor Dewil Minor Dewil Minotaur Misa Rider Misa Rider Misa Warin Mas Warin Mountal Man Mountain Mundhan	60 800 100 1000 1000 64000 130 6 10 50 6 159 350 500 90 70 10 159 500 90 70 10	13 9 40 60 60 60 60 60 60 60 60 60 6	222222222222222222	**************************************	**************************************	777777777777777777777777777777777777777	2/30 2/120 1/16 4/25 12/440 8/40 16/25 8/170 3/30 1/8 1/12 2/20 2/40 8/30 6/60 6/60 3/23 4/25 2/50 2/50 2/50 2/50
Nasty Witch Necromancer Neophyte Thiel Night Stalker Ninja	38 60 14 60 35	7 13 6 14 15	2222	ZZZY	ZZYYY	Y Z Z Y	2/12 1/15 1/6 2/30 3/12
Old Miser Ooze Warrior Orb Guardian Ore Ore God	1 350 300 20 50000	4 22 32 6 40	22222	Y	2242	22722	1/4 3/70 6/100 1/15 4/200
Paladin Pegasus Phaniasm Phantom Phane Spirit Pixte Plant Golem Politergeist Priest Pyrannaste Pyro Hydra	120 120 12 64 200 90 250 8 100 1500 80	24 26 7 19 60 20 30 6 20 60 15	227772722	ZZZ>>>ZZ>>>	2~22~~~222~2	Y N Y Y Y Y Y Y Y	5/30 3/40 1/20 2/30 4/40 2/30 2/60 3/4 2/12 16/80 3/50
Queen Beetle	350	50	N	Y	Υ	N	4/80
Rabid Rodent Ranger Reptoid Roc Royal Horseman	20 28 2500 400 250	3 7 32 21 32	22222	22222	¥2222	N Y N	2/10 4/6 10/50 3/100 6/40
Sarakin Screaming Pods Sea Monster Sea Monster Sea Monster Sea Monster Seepent King Sewer Rat Shadow Regue Shalivend Shannan Shelltem Skeleton Slasher Sludge Beast Shapping Spore	250 15 70 60 400 8 150 1000 45 500 6 6 60 20	23 4 16 9 60 2 23 70 8 60 61 11	222222222	YZYYYZZYYZZYY	YYNYYYYY NYYYYY NYYYY	27227722772272	2/40 2/8 3/30 1/10 2/200 1/12 6/30 16/80 1/12 8/60 1/8 4/20 2/6 2/25

*Neu * Neu * Neu * Neu * Neu*

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner Grazerstraße34

TEL, 0711/8568534/850325 7000 Stuttgart 30

Neveröffneng Ladengeschäft 1. März '91

SPÄTESTENS JETZT KRIEGEN WIR EUCH!!! Die aktuellsten Spiele sowie deren Preise findet Ihr auf Seite 52.

> NICHT AUFGEFÜHRTE GAMES -GESAMTLISTE ANFORDERN.

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz
Competition Pro, Standard transparent
Competition Pro, Standard transp. - blau
Intrarot-Fernbedienung1, Joystick
UM 54,95

SPEICHERERWEITERUNGEN:

Speichererweiterung auf 1.5 MB DM 38
Speichererweiterung auf 1.5 MB DM 38
Speichererweiterung auf 1.5 MB DM 38
Speichererweiterung auf 1.8 MB DM 38
Speichererweiterung auf 2.0 MB DM 388
Speichererweiterung auf 3.0 MB DM 388 Floppy Drives 3.5 Bus bis di3; slimi. DM 159,— Floppy Drives 5.25 40/80 Tracks DM 189,— Festplattenkompt. Systemet. A 500 anschlußtertig im formschönen Gehäuse - A.L.F.- Autoboot

DM 1.198,— DM 1.548,— DM 1.748,— DM 2.698.— 33 MB, RLL, 40 ms 42 MB, MFM, 25 ms 65 MB, RLL, 28 ms 84 MB, MFM, 28 ms Festplatten Laufwerke /St 412 - MFM/RLL

33 MB, RLL, 3,5 40 ms DM 586.— 65 MB, RLL, 5,25 28 ms DM 896.— Fesiplatien Laulwerke SCSI: 42 MB, SCS13,519 ms 45 MB, SCS13,519 ms 84 MB, SCS13,519 ms 90 MB, SCS13,5125 ms

Orucker: Fujitsu DL-1100 24 Nadel DM 898.— F-Color DM-1100 24 Nadel DM 998.—

COMPUTERZUBEHÖR ZU UNGEWÖHNLICHEN PREISEN!!! WO? - Natürlich bei

FUNNY SOFTWARE STUTTGART



HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15 Telefon 067 21/3 53 02 AM ST PC Titel Alpha Waves Ges 69,90 59,90 -

A 10 Tank Killer	Sim	89.95	-	69.95
Alcairaz	Act	72.50	72.58	82,90
Buck Ropers	Act	75.90		75.90
Bio Business	Sim	-	63,60	63,50
Blue Max	Sim		-	69.90
Captive	Adv	54.90	64.90	
Crown	Adv	64,90	64,90	75.90
Coveri Action	Adv	-	-	94.50
Exile	Adv	75.50	75.50	
F-19 Stealth ligh.	Sim	77.00	79,50	,
Fatal Heritage	Adv	74.70	4	
Geisha	Adv	72.50	72,50	82,90
Great Courts II	Sim	a. Antr.		
Kings Quest 5/16	Adv			95,00
Kings Quest 5/256	Adv	0		109.90
Lemmings	Act	64.00	a.A.	a.A.
m. G.IMaus I. 2	Su.	125.00		-
M.U.D.S.	Act	73.58	73,50	76,58
Monkey Island	Adv	89.90	89.90	89.90
Mig 29	Sim	95,00	95,00	95,00
Nam	Sim	76.90	76,90	87,90
White Beath	Str	79.98		-
Wild west World	Str	89.90	0	
Wingcom, AT	Act	*		84.20
Wings, 1 MB	Act	78.60		-
Waltmark 1 MR	Cim	84 50	64.50	

Speichererw. 512K 99,90 Speichererw, auf 2 MB Amfrüst. 380,00 276 MB erw, A2000 mil 2 MB 50er Pack 3,52 Disketten 55.00

Drucklehler u. Preisänderungen vorbehalten,

NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel	Amiga	Atori	PC
ATFIL	68,90 53,90 58,90	68,90	68,90 53,90 68,90 78,90 73,90 68,90
Alpho Waves	53,90		53,90
Redinade	58,90	68,90	68.90
Bard's Tale III Battle Command			78,90
Battle Command Battle Storm	68,90 68,90 78,90 58,90	65,90	73,90
	70.00	68,90	59,30
Betrayal	59.90	78,90 58,90	
Big Business Billy the Kid Codever	68,90 68,90 68,90 78,90 63,90	68,90 68,90 88,90	63,90
Codeser	68 90	68 90	20120
CorrNets	68.90	88.90	
Challengers Chase H.Q.	78,90	78,90 53,90 65,90	76,90
Chase H.Q.	68,90	53,90	
Chest Simulation	68,90	65,90	68,90
Covert Action			188,90 78.90
Grash Course	68,90	68,90	78,90
Crawn Dark Course	9-0,350	00,70	68,90
Dark Spyra Das Boot			93.90
Dinowars	58.90	58.90	73,90 93,90 68,90
Dragon Breed Duck Tales	68.90	68.90	
Duck Toles	58,90 68,90 68,90 73,90 63,90 58,90 78,90	68,90	68,90 108,90 63,90
	73,90	73,90	108,90
Epyx Sporting Gold F-16 Miss. Disk II F-19 Stealth Fighter	63,90	63,90	63,90
F-16 Miss. Disk II	58,90	53,90	
1-14 216 dith Fighter	78,90	78,90	98,90
Galactic Empire Geisha	44 00	58,90 68,90 73,90 63,90 53,90 78,90 78,90 68,90 68,90 68,90	98,90 98,90 78,90 68,90 78,90
Great Courts 2	68,90 68,90 68,90	65 90	A 8 00
Hard Drive II	48.90	48.60	78 90
Hard Neva		410,20	73,90
levest	64,95 68,90 68,90	58,90	1 07 7 0
Eshido	68,90		78,90
James Pond	68,90	68,90	
ings Bounty			73,90
Kings Quest V			109,00
Knights of the Sky	49.00	40.60	109,00
Learnings Lettria	63,90	63,90	76,40
Links	03,10	03,10	108-00
Loopz	58,90	58,90	108,90 68,90 68,90
Lords of Doom	68.90	68.90	68.90
Lates Esprit	68.90	68.90	
M. H.D.S.	68,90 68,90 68,90	68,90 68,90	78,90
M I Took Plateon	78,90 78,90	78,90 68,90 68,90	88,90
Masterbiazer	78,90	88,90	75,90
Metal Masters	68,90	68,90	48,90
Might & Magic II			73,90
Moonbase	rm 00	2 0 0 D	78,90 88,90 75,90 68,90 73,90 134,90 68,90
Nore De the Road	68,90 68,90 68,90 68,90 78,90 68,90	68,90 68,90	0-0,70
Operation Stealth Pang	46.90	68.90	78,90
Pana	68.90	68,90 78,90	10,10
Panza Kick Boxing Paradroid '90	78.90	78.90	78,90
Paredroid '90	68,90	68,90	
PGA Tour Golf Pool of Rudiance			68,90 68,90 53,90
Pool of Rudiance	68,90		68,90
Pop Up	53,90		53,90
Powermonger	68,90 53,90 78,90 68,90	78,90 68,90	
Powerpack Pezenik	68,90	68,90	
Red Baron	2-6,70	00,79	98.90
Pad Starte Picina	43 90	63 60	
Rick Dangerous 2 Monkey Isl. Dt.I Silent Service II	63,90 63,90 94,90	63,90 63,90 94,90	68,90 94,90 86,90 78,90
Monkey Isl. Dt.1	94.90	94.90	94.90
Silent Service II			88,90
	78,90 63,90 68,90	78,90 63,90 68,90	78,90
Similara Spindizzy Worlds Stellar 7	63,90	63,90	
Spindizzy Worlds	68,90	68,90	
Stellar 7 Stormovík			68,90 78,90 65,90
Stormovia	FEDA		18,90
Super Skweek Team Suzaki	11.00	63,90	60,40
Yeam Yorker	78.90	78.90	88.90
The immortal (I MB)	58,90 63,90 78,90 68,90 76,90 68,90 73,90	78,90 68,90	44.14
Tower Fee	78.90	20,10	
Transworld Ultima V	55,90	68,90	78,90
Ultima Y	73,90	68,90 73,90	73,90
Ultima VI			89,90
Warland	73,90		73,90
Wing Commander Wonderland		41.46	78,90 73,90 89,90 73,90 98,90 93,90
Wenderland Z-Dut	76,90	76,90	43,40
Z-Out X-Copy ink!, Hardw.	63,90	63,90	
v. robh mat morain.	67,00		
Neu! Decoder für C	HANNET V	IDEO D	AT
VD 2000			
40 1000	339,00	27,00	337,00

GAME-BOY SPIELE über : Plipoll Gargeyle's Open Kinfa Turtius Pezzaic Tennis Wizards and Werriors GAME BOY mit Tutris Gürfeltragetasche Batteriesel mit Norzfall Syrup

Baigs Fried ware his Drecklegung mach nicht Belerbey.

Sie kleinen sich file newetste Ettel John Arteriaren Bet aus.
Anstideterung erleigt ood bestell - Det ten.

Anstideterung erleigt ood bestell - Det ten.

Gesamtspraktisch septianles (Baiet Control te mag.) Verkapen - Did S.;

Foliant Fasen, filen. AUREISAEL BEEL 280 I DO-85.

Bejamalinen Dil B.; S., Ausbeid oor Verkasses - Siel I O;

-

GAME-BOY SPIELE über 70 Titel 1.8.

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

SCHREIBEN SIE UNS:

Zillesoft N. Zielinski

Alpener Str. 67 a - 4134 Rheinberg oder rufen Sie uns an:

02843-80187 (Anculbeantworter) Holline Di+Do 19-21.00 - Sa 10-15.00 FAX 02841-22778

Drachen, der sich hier befindet, ist krank und benötigt dringend Heilung durch einen Zauberspruch oder einen bestimmten Gegenstand.

Und vergeßt nicht...paßt auf die wilden Frauen auf!!

- Doctor Death

Kriegsbrücke

Es gibt nur wenig über diese Brücke zu sagen. Die Soldaten, die diese Brücke bewachen, wollen nur von jedem, der in die vom Krieg geschüttelte Stadt Quag hinein will oder von dort kommt, einen Gouverneursausweis sehen. Am leichtesten bekommt Ihr einen solchen Ausweis in der unteren Stadt Lansk, im Ministerium für Papierwaren.

Die Frau in dem Quag-Touristenbüro ist etwas verrückt. Verhaltet Euch freundlich, aber achtet nicht auf das, was sie sagt.

- A. Pismo Clam

Gelbe Schlammkröte

Die Stadt der gelben Schlammkröte (Yellow Mud Toad) leidet merklich unter dem Krieg, und die Einwohner dieses Ortes haben wenig getan, um ihre zerrüttete Heimat wieder zu reparieren. Große Bereiche der Stadtmauern sind zerstört, und in den Straßen hausen schleimige Schreck-gestellten

Der Tempel der goldenen Kröte war schon immer nur eine der kleineren Attraktionen von Dilum, und nur wenige sorgen sich darum, daß das schwach konstruierte Gebäude langsam versinkt. Die Priester der Kröte bieten dem, der es schafft, das Absacken des Gebäudes aufzuhalten, ein Paar magische goldene Stiefel an. Es ist ein Wunder, daß noch niemand dies bisher getan hat... Alles was Ihr tun müßt, ist herauszufinden, aus welcher der Tempelmauern Schlamm heraussickert und die Lücke

mit einem "Create Wall"-Zauber zu schließen. Seht Ihr, was die gule alle verbotene Magie alle vermag? Gebäude brechen zusammen, aber keinem ist es erlaubt. sie zu reparieren.

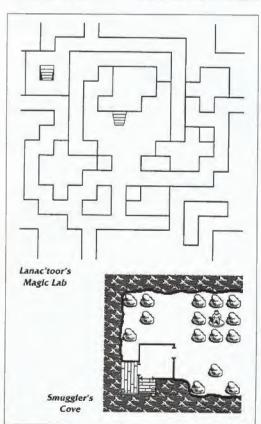
Der Souvenirladen in der südöstlichen Ecke ist einen Besuch wert, genauso wie die "Cavern"-Taverne in der nordöstlichen Ecke der Stadt. Die Kneipe wird sehr oft von Berengaria besucht, einem Gefolgsmann des Sonnentempels in Phoebus. Die meisten der Stadtwachen sind wahnsinnig geworden, aber ich habe gehört, daß eine Gruppe der Wächter einen wertvollen Schatz in den Mauern versteckt hat.

Die Stadt der gelben Schlammkröte war ehemals der Standort von Lanac'toors High-Magic-Schule. Alles was heute von dieser Schule übriggeblieben ist, sind die Reste der Statue von Lanac'toor. Legenden sagen, daß die Statue der versteinerte Lanac'toor

selbst sei. Bruchstücke der Statue sind über alle vier Ecken Dilums verstreut — in Necropolis, der Tars-Ruinen, Freeport und entlang der Küste der Snakepit-Kolonie. Die verschiedenen Stücke der Statue hierher zurückzubringen, könnte interessant sein.

— Eyebulge Thunderleg
Aaargh! Wo bleiben die restlichen Monster zu Might & Magie II? So oder ähnlich fing ein
Berg Leserbriefe an, den wir
von Euch bekommen haben.
Das Warten hat nun ein Ende,
hier ist sie, die so heißbegehrte
Monsterliste (ab dem Buchstaben H). Der Befreiung von
Cron steht nichts mehr im
Wede.

In der nächsten Ausgabe der POWER PLAY geht's weiter mit den Ortsbeschreibungen zu dem magischen Labor und der Schmugglerhöhle, wir besuchen Necropolis, ein paar alte Docks und die Dwarfen-Ruinen. Wetzt die Messer und schärft die Schwerter. mh/w



		2	donster :	List			
Name	HP	AC	Undead	SP	ВТ	MR	# Attack
Soldier	25	8	N	N	N	N	2/10
Sorcerer	300	24	N	Ÿ	N	Y	2/30
Soromens	150	18	N	Ŷ	N	Y	1/25
Spaz Twit	50	200	N	Ý	N	Y	4/40
Spido Bug	300	22	N	N	Y	N	3/70
Sprite	12	8	N	Y	N	N	1/6
Squire	40	10	N	N	N	N	2/15
Stolker	140	24	N	N	N	N	3/40
Stone Golers	250	30	N	N	N	Y	2/70
Strangler	80	18	N	Y	Y	N	3/25
Super Sprite	40	10	N	Y	Y	Y	2/15
Swamp Brast	100	11	N	Y	N	N	4/19
Swamp Dog	40	7	N	N	Y	N	1/20
Swamp Thing	70	11	N	N	Y	N	2/40
Swarming Wasps	50	15	N	Y	Y	N	16/5
The Horvath	400	50	N	Y	Y	Y	4/90
The Long One	300	30	N	Y	Y	Ý	3/70
The Snowbeast	60	16	N	N	N	N	4/25
Thief	50	16	N	N	Y	N	3/16
Thug Trainee	18	7	N	N	N	N	2/9
Thug Leader	220	22	N	N	Y	N	4/30
Time Lord	3000	110	N	Y	Y	Y	12/15
Titun "	2000	40	N	Y	Ý	Ý	4/120
Trickster	90	19	N	N	Ý	N	3/20
Troli	70	13	N	N	N	N	4/30
Troubadour	120	16	N	N	N	N	2/30
Tyrannosaurus	500	24	N	N	N	N	3/90
Valiant Knight	300	32	N	N.	N	Y	6/50
Vampire	250	24	Y	Y	Y	Y	3/60
Vampiric Rat	45	9	N	N	N	N	2/14
Venomous Snake	12	3	N	N	Y	N	1/10
Viking	80	14	N	N	N	N	3/30
Warbot	300	25	N	Y	N	Y	3/60
War Eagle	300	21	N	N	N	N	3/70
Warlock	90	20	N	Y	N	Y	2/19
Warrior Boar	60	11	N	N	N	N	2/30
Warrior Maiden	50	19	N	N	N	Y	3/20
Water Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Werebat	35	13	N	N	Y	N	3/10
Werebull	62	10	N	N	Y	Y	1/50
Werewolf .	20	17	N	N	Y	Y	3/25
White Knight	100	18	N	N	N	Y	4/32
Wind Mare	50	15	N	N	Y	Y	3/12
Vinged Steed	30	6	N	Y	N	Y	3/8
Witch's Cat	4	3	N	N	N	N	1/6
Wizard	150	22	N	Y	N	Y	1/25
Voodsman	50	10	N	N	N	Y	2/20
Wraith Wyvern	50 100	10	Y	N	Y	Y	5/18 3/40
		7	Y	N			
Combie	20				Y	Y	2/4

mpressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chelredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil Leifender Redakteur: Martin Galssch (mg) Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)

Producer: Ulrike Peters (up)

Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenom-men. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies ange-geben werden. Mit der Einsendung gibt der Verlasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AS herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha Layout: Bernd Wiehl (Chellayouter), Roll Boyke, Christine Baumkirch Titelgestaltung: Pit Hinze Bildredaktion: Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Agentur Luserke

Anzeigendirektion: Jens Berendsen

Anzelgenleitung: Hans W. Cada (894) - verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gill die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

Anzeigen-Ausfandsverfretungen:
England: F. A. Smyth 8-Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPO.
Telefon: 00.4417/34195058. Telefax: 00.4417/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Hassehl-Str. 12, 5834E Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, Nc. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation: Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel: Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich; Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnholsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: lp Internationale Presse, Ludwigstraße 26. 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelheite DM 6.50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München, Jahresabennement Inland DM 59,90 frei Haus inklusive MwSt.

Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost Telefon 089/4613-368

Zuschläge lür Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.8. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.8. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.8. Australien) um DM

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr). Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887);

Herstellung: Otto Albrecht (917) Druck: F. Schwend GmbH + Co. KG. Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wel-cher Art, ob Fotokopie, Mitrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen Irei von gewerblichen Schutzrechten sind

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balze

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

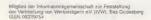
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwähl-2692 u erreichen.







		444	MY 444	/1	Ŀ
HAME	Gen.	AM	M5-005	.31	
688 Arteck Submerine	SIM	.59,50	74,59		
A I O Took Killer	SIN	84,50	19.50	89,50	
I-M05	ANN	99,50	STOS	19,50	
40. Tactical Fighter 2	SUM	59,50	59,50	59,50	
Airi, Transport Pilot 2	SIAL		99,50	-	
Alpha Wores	AET	64,50		64,50	
Avenue	-ACI	69,50	69,50	69.50	
B.A.7.	ADV	89,50	-		
Boslows.	ACE	59,50		59,50	
Balance of Pawer 1990	51R	64,50	69,50		
Bane n.t. Cosmic Forg		89,50	89,50		
Battle Commond	ACT	64,50	-	64,50	
Battle Squadrus	174	64,50			
Sotlemoster	SER	74,50		64,50	
Battletich 2	STR		84,50		
Blockout	ALT	64,50	64,50		
Bork Rodgers	ROL	69,50	69,50	-	
Bundeslige Menager	SIM	49,50	59,50	49,50	
Colorer	12Y	£1,50		64,50	
CarVip	SIB	54,50		59,50	
Colice G1 & Aplley	SUH	89,50		69,50	
Champions of Krym	ROL	61,50	74,50	69,50	
Chees Strikes Book	ROL	84,50		64,50	
Chose HO 2	ACT ACN	84,50		64,50	
Codecome kernon Coeffict	STR	84.50	84,50	89,50	
Conquest of Epmelor	YEA	19,50 84,50	84.50	19,50 84,50	
Covert Arrive	KÖY	84,70		81,30	
Crimenton	ACT .	10.50	84,50 69,50	59.50	
Consolitie Azure Sonis	EOL	59,50 89,50	69,50	69,50	
Curse of the Ro	SEV.	51,50	59,50	54,50	
Day Boot	SUN	31,30	89.50	21,34	
Das Stundenglas	ADV	74.50	74.50		
Depress	ACT	\$7,50	57,50		
Orogon Breed	ACT	64.50	31,20	64,50	
Oregon Wars	1DV	64.50	69.50		
Droponitions	ROL	74.50	74.50	34.50	
Dropous Breath	KDV	72.50	72.50	72.50	
Broggestrike	SUE	69,50			
Duck Toles	ADV	\$4.50	64.50		
Dunneas Master	BOL	59.50	-	59,50	
Elvieu, Mistress	ADV	74,50	94,50		
F16 Combat Pilos	504	59.50	69.50	59.50	
f F6 Falcon	SHA	74.50	89,50	74.50	
F16 Falcon Mission Disk	100	49,50		49.50	
F F& Falopu Mission Olsk 3	7100	49,50		49,50	
F16 Steelth Fighter	SUL	69,50	84,50	69,50	
Flight of the Intruder	SUL	n.h.	89,50	U.A.	
Flood	ACT	64,50		64,50	
Galden Axe	YOU	64,50		84,50	
Great Courts 2	SIM	64,50	*	-	
Mard Drivin 2	SIM	64,50	74,50	64,50	
Hardbell 2	SIM	64,50	*		
Herpeon	STR	79,50	+		
Horzer Zombies	11(3)	44,50		84,50	
Importion	STR	64,50	74,50	64,50	
Indianapolis 500	SIN	44,50	84,50		
ledieno Joves Adventura	ADV	64,50	£1,50	64.50	
Insects in Space	EM	64,50			
					ı

NAME	Gen.	AM	MS-DO	5 ST
Sevest	SIM	59,50		59,50
Shide	233	64,58	74,50	
IT Come From Desert	1,07	74,50	89,50	
James in the first Lane	ROL		72.50	
Roiser	SIM	99,50		19,50
Kick of F2	SUM	54,50		54.50
Kick Off 2 Final Whi	rtie Silit	39.50		
Xiegs Guest 4	100	84.50	84,50	84,50
Xings Quest 5 EGA	109		84,50	
Wings Owns 5 YGA	ABH		99.50	
Ilea	GES	54.50	59,50	51,50
Lageod of Feirghal	800	67.50	69,50	69.50
reference Linit Scott	roget.	41.30	97,34	83,34
Lamminge	ACT	59.50		
im Z-Spielm-Mode brow		ine zweite h	laus	
Larernings plus High Res		016		
von Golden Image				DM 119,
Internal Catalana A	100	99.66	Pa Co	84.74
Laisure Suit Lorry 2	YOU	34,50	B4_50	84,50
Leisure Suit Larry 3	JUN	84,50	84,50	84,50
LHX Chapper Attack	558	0.6	91,50	
Life and Death 2	TCI	a.k.	79,50	-
Licht Corridor	TO	69,50	69,50	69,50
Lightspeed	TÜA,		89,50	
Links VGA	SIMS	4	89,50	
Loom	TDV	49,50	69,50	65,50
Lord of the Rings	ROL	E.A.	89,50	-
Lords of Doom	ADV	44,50	69,50	64,50
Letus Turbo Chall.	SIM	64,50		64,5
M I Tank Planson	SIM	84.50	84.50	84.50
MAUDS	ACT	84,50	74,50	64.5
Mean Streets	JUST	61.50	-	64.50
Melwinter	STR	64.50	69,50	64,50
Mig 29 Fulcrum dt.	COM.	39.50	89,50	89,50
Moonbace	STR	21,40	99.50	07,25
Nystical	ADV	67,50	11,34	69,50
HARC				91,36
	ACT	59,50	****	
Nightshift	ACT	54,50	54,50	-4
Obites	ABV	\$9,50	-	*
Dil Imperium	SIE	49,50	49,50	49,50
00sWell	AC1		51,50	
Do the Kood	566	49,50	69,50	69,50
Over the Net	SIM	66,50	-	
Pong	ACT	64,50	-	64,5
Porze Kick Sexing	TCI	69,50		-69,50
Poradraid 90	ACI	59,50		59,50
Fireles	STILL	64.50	59,50	64,50
Populous	504	64.50	64,50	64,50
Ports of Call		49,50	84.50	
Prince of Persia	ADV	64,50	44,50	-64,50
Quest for Glory				
(Heroes Quest ?)	ADV		89,50	
Rollroad Pycoas	SUM	2.1.	84,50	
Knishew (sloud)	GES	59,50		59,56
Red Buron VGA	SIM		89,50	-
Readerei	Stile	\$4.50	53.50	51.5
Fick Dongerous 2	YCI	59,50	64.50	51.9
		23,54		27.7
Rise of the Dragon	FOL		84.50	

Wenn migjild, Balera wir die Propromee orthritch mit deutschen Auleitrogen oder in deutschen Varsionen. Wir führen entricht auch die Preusscheinungen, sehlts verem diese micht in Geser Auszig auf abes. Abder ab Tit fenden bei verleicht werende bei Urucklegung diese Auszige auch mit beferber: Abder ab Tit fenden bei verleicht in siener Titst zwis A. Abzeille felter unterende unterende letfensamriet. Deut felter unt der Steinberungsen verbeilen. Ar verleite zu gegen from ferter er Steinwicklige, System engeben.

5.25 s.s. Disclober 40/00 for outbaleh for 6400 å 3,5 toverer fra AMIG-2000 interes 3,5 tourbert fra AMIG-2000 interes 5.25 tourbert fra AMIG-2000 interes 6.35 tourbert fra AMIG-2000 interes sid-eff 6.35 tourbert fra AMIG-2000 interes sid-eff 6.35 tourbert fra AMIG-3000 interes sid-eff 6.35 tourbert fra AMIG-3000 interes sid-eff 6.35 tourbert fra AMIG-3000 interes fra AMIG-3000 interes 6.35 tourbert fra AMIG-3000 interes 512 KK-500-6400 terres fra AMIG-300 interes 512 KK-500-6400 terres fra AMIG-300 interes 6.35 tourbert fra AMIG-3000 interes 6.35 tourbert fra AMI	ш	HARDWARE für Amigo	
3,51 outwell für AMIGA 2000 intern sib vill 5,275 Lindwest für AMIGA 2000 intern sib vill 5,751 Cuptwest 5,45 MIGA 2000 intern sib vill 80 MB 5CSF exhigate für AMIGA 500 – hertriebehereit für AMIGA 2000 Willette 18 ordumer für AMIGA und PCs vor Fast roope, 51 ZKS Speicher erweiterung für AMIGA 500 intern:			189,
S., 25 Laubeer Filir AMIGA 2000 inners als 4ff S. 35 Laubeer Filir AMIGA 2000 inners als 4ff S. 35 Laubeer Filir AMIGA 2000 inners als 4ff 80 MB 5CS Feetplane Filir AMIGA 300 – berriebsbereit Filir AMIGA 2000 Weitster Wordmure Filir AMIGA und PCs 400 Filir Gage, 51 2KB Speckfers erweitenung Filir AMIGA 900 Interess.		5,25 ext. DiscDrive 40/80 Bus abschells. Für AMGA	241,
5.75 Loutweck Für AMIGA 2000 Intern untid? 80 MB SCKFestplorte für AMIGA 300 – beeriebnbereit für AMIGA 2000 Weinste Wordmune für AMIGA und PKs und Fallenge. 51 2 KB Speicher er weiterung für AMIGA 300 intern:		3,51 pyfwerk für AMIGA 2000 intern	159.
80 MB SCSFFestplante für AMIGA 500 – berriebibereit für AMIGA 2000 – Weiter Mechanis für AMIGA und PCs unf An frage, 512 KB Speiches erweitungs für AMIGA 500 lintern:		5,25 Laufwerk Für AMIGA 2000 innern als dfl	249,
Air AMIGA 2000 Welter Wordmare für AMIGA und PCs up FAnfrage, 512 KB Speiches erweiterung für AMIGA 900 intere:	1	5,75 Lourbreck Für AMIGA 2000 internals df?	338,
Weltern Nordware für AMIGA und PCs unf Anfrage, \$17KB Speicher erweiterung für AMIGA 900 intern:		BDMB SCStFestplone für ANIGA 500 - broriebsbereit	1598
\$12 KB Speichererweiterung für AMAGA 900 Interno		FGF AMIGA 2000	1491.
		Weiters Hordware für AMIGA und PCs oof Anfrage	
		\$12KBSpeichererweiterung für AMIGA 900 intere:	
Megahit Technologia, Vinenfesta AKKU Ulir, obscholibos		Megahit Technologia, Vinenfeste ACKU Ulkr, obscholibor	

512 KB Spoicher er weiterung für AMIGA 500 intern: Megahit Technologie, Vinenfeste AKIOU filler, ebschaltbar unembehrlich für jeden AMIGA 500 Spitzvenqualisit	129,
Mäuse für alle!	
High Res. Maus Fir ANIGA/ATANI 280dpi mit Mouseped	61.
Reimone Misso für AMIGA/ATARI/PC	71;
Optical Moust file AMIGA/ATARI - die ohne Kugel	119,
Optical für PC-MS and PC kompatibel mit Pad und Safrware	121.

Joystick für allel	
Competition Star für AMIGI,/S1/C-64	39,50
Competition Stor für SEGA MEGA oder PCEngine	54,50
Competition Stor für AT/ AT inkl. Stockkorte m. 2 tem Po	ort 89,50
Advanced Gravis der Lexus Stick für JANIGA/ST/C-64	89,50
Advanced Gravis der Lauur Stick für XT/AT Advanced Gravis der Mausestick – er setzt Maus	99,50
wed Jeyslick	199,50
Sound für alle!	
AD Lib Sound Board init Joka Box Software für XI/AT	739
AD Lib Sound Board mit Componer \$1 for \$17/\$1	733

	W. 74.
GAMES für alle	
GAMEDOY - GAMEGRAN - RESOURCE - YOUR MEG	
TAMICON - TURBO EXPRESS - SHICKEO GEO - NES - SEC	A MASTER

Sound Blasser doubsche Anleitung - kein Druck fehler - 345,

Genne Blesser - reichbaltige Softwarepaysstattung

Inland Countback Fo

Verstridbedingungen; Bestellungen telefonisch: Bestellungen schriftlich:

· DM 5.00, bei Nechnehme + DM 7.00, Ausland nur Vorlense, FE-Schook + DM 12.00. per routes (s. - UM 5, U), per recomment - LDM (, U), Australia mu routes (s. 1-5-check + UM+ 12, U).

HEIGHIR Hop F- 7, 11.5 (-1.6 UP the * Audilbeberine * 2.6 th of * 6.7 (0.1 (6.7) 2.0 7.2 2.7 4.

HAMBO K., Risigne * Robinstein : 2.55 + 4,060 Visitson 1.

SEGA **HINTERIOD **ATARI (), yxx *Alleria Genine * YC Egypie * NCO 650 * Koroolea X. Gomes Llogran / USA)

Drackhalter St verindaderrougien rote habitor. Predictions gregorial 13,06 in their munches.



"Wer einmal mit dem **Blechnapf** spricht"

Starkiller und seine Mannen haben einen gefährlichen Auftrag angenommen. Schließen sie ihn nicht termingerecht ab, drohen Folter, eln langsamer, qualvoller Ted und andere unfreundliche Dinge. Die Frist läuft langsam ab. . .





UBERLEGT TWAS SPÄTER ... MIT DEM LEGEN WIR UNS BESSER NICHT AN... MAL, WIEVIEL SCHEINT EIN DER HABEN GANE HARTER MUSS! BURSCHE ZU M SEIN ...











SPRUNG ZU DONDOKODON MOTZ DER PRIESTER FRITZEN EINE AN-SPRACHE ZU EIN PAAR KUMPELS HÄLT ... SECHS STUNDEN IRDISCHER ZEIT. RECHNUNG VER

BLEIBEN DEN UNGLÄUBIGEN, UM DIE ORAKEL DOSEN ZU BESCHAFFEN





DIE BALLA STSTOFFARME KOST HIER BEKOMMT MIR GAR NICHT ICH HÖRE EINE STIMME!

> OH, DAS KANN RUCH AM WETTER LIEGEN, ICH BEKOMME REGELMÄSSIG MEINE MIGRANE, DA SCHWIN-DEN ALLE SINNE!











TRENDS & LEUTE

Diese Actionspiel-Entwickler haben mehrfach gezeigt, daß sie technisch einiges auf dem Kasten haben, Deshalb: Laßt Factor Five an die Konsolen!

Seit "Katakis/Denaris" gehören Factor Five zu den begabtesten Entwicklern rasanter 16-Bit-Actionspiele in Europa. Der stark "R-Type"-inspirierte Horizontal-Scroller ließ nicht nur Amiga-Besitzern, sondern auch die Softwarehäuser international authorchen. Wer wäre eher dazu geeignet gewesen, das offensichtliche Vorbild R-Type auch ganz offiziell auf Amiga und C64 umzusetzen als Holger Schmidt, Thomas Engel, Andreas Escher, Julian Eggebrecht und Chris Hülsbeck? Electric Dreams besaß die Rechte am Kultautomaten und ermöglichten so Factor Five ein weitere brillante Konvertierung. Im letzten Jahr nahmen sie sich die 16-Bit-Version von Manfred Trenzs "Turrican' vor und wieder hatten die Kritiker Grund zu jubeln.

POWER PLAY: Bisher liefen Eure Programme Deutschland über Rainbow Arts. Bleibt das auch bei zukünftigen Produkten so?

Factor Five: Die meisten von uns sind nicht mehr fest bei Rainbow Arts angestellt. Bei Katakis war die Sache noch einfach: Wir haben das Spiel entwickelt, Rainbow Arts hat's gekauft. Bei "R-Type" wiederum schuf erst Rainbow Arts die Möglichkeit, eine Umsetzuna zu machen. Der Rest ergab sich eher zufällig: Ursprüng-lich wollte Manfred Trenz Turrican selbst auf 16 Bit umsetzen, Holger wurde als technischer Berater hinzugezogen. Die "technische Beratung" weitete sich aus und schließlich wurde der 16-Bit-Turrican zum Factor-Five-Produkt. Bei unserem nächsten Projekt arbeiten wir jedoch frei und lassen uns diesmal nicht dreinreden.

POWER PLAY: Eure Actionspiele lassen auch prominente Konsolentitel teils recht blaß aussehen. Reizt es Euch. selbst für eine reine Spielmaschine zu entwickeln?

Factor Five: Wir sind noch

POWER PLAY: Stichwort Programmierer: Woran liegt es Eurer Meinung nach, daß die Japaner den Europäern in Sachen Spielbarkeit und Game Design so weit voraus sind?

Factor Five: Zuerst einmal muß man klar trennen zwischen Leuten wie Andy Braybrook oder dem "namenlosen Ocean-Programmierer". Außerdem haben die Japaner mehr Programmierer und mehr Geld. Ein Gros der englischen Actionspiele sind Kon-

leprogrammierer" ben? Factor Five: Ja gut, es könnte durchaus sein, daß sich das Medium in den nächsten Jah-

ren etabliert und ein neues Berufsbild entsteht. Vielleicht erleidet das deutsche Computerspiel aber auch das gleiche Schicksal wie der deutsche Film. Die große Frage ist, ob sich deutsche Firmen aufraffen, selbst Cartridges zu produzieren. Da ist der Knackpunkt: Das kann sich noch keine Firma leisten.

anzuge-

POWER PLAY: Könnten sich zu diesem Zweck nicht einfach die drei größten deutschen Firmen zusammentun?

Factor Five: Da müßte man die Geschäftsleute fragen, wir Entwickler hätten daran natürlich ein starkes Interesse. Dummerweise ist in Deutschland eine Firma automatisch gleichbedeutend mit einem Publisher und die sind sich natürlich spinnefeind.

POWER PLAY: Dadurch geraten die Deutschen natürlich in Verzug.

Factor Five: Das sind sie ietzt schon. Zudem kann man nicht einfach zu Nintendo gehen und ein fertiges Spiel verkaufen; am Beispiel David Brabens "Elite" hat man das sehr schön gesehen. Die "Battle-Squadron"-Leute hingegen hatten das Glück, mit ihrem Amiga-Spiel gleichzeitig den Einstieg in die Mega-Drive-Entwicklung zu finden. Das hätte uns natürlich auch gefallen: Wir hätten in unsere Spiele viele neue Features und Ideen einbauen können. Oder beide Teile von Turrican in einem Rutsch auf ein Modul...

Als nächstes planen wir wieder ein Actionspiel; eventuell sogar zwei, falls wir um die ST-Umsetzung herumkommen. Verraten wollen wir darüber

noch nichts.

Diesmal halten wir uns strikt an die Regel: Erst wird programmiert, dann die Werbe-

trommel gerührt.

Die abschließende Frage nach den persönlichen Spielefavoriten wurde von den vier anwesenden Factor-Five-Mitgliedern etwas kontrovers beantwortet. Als "oft gespielt" kristallisierten sich jedoch "Pilotwings" ("Aber die Ballerse-quenz paßt überhaupt nicht, wirklich übel!"), "Lemmings' und "Gradius III". Der restlichen Lieblingsspiele liegen auf der Hand: "Super Mario World", "Aero Blasters" und, natürlich, "Turrican II".



Factor Five (v.l.n.r. Chris, Julian, Stefan, Holger) grinst: Kein Wunder, für ein Power-Prädikat werden selbst coole Entwickler schwach.

skeptisch. Man braucht unglaublich viel Glück, um für Konsolen entwickeln zu können. Momentan haben wir noch keine Vorlieben, wären aber am Mega Drive und Nintendos Super Famicom inter-

POWER PLAY: Plant Rainbow Arts Eure Spiele für Videospielsysteme umsetzen zu las-

Factor Five: Ja, Turrican wurde in England für den Game Boy toll umgesetzt, von der Mega Drive und einer PC-Engine-Version waren wir jedoch leicht enttäuscht. Die sehen dem Amiga-Turrican einfach zu ähnlich. Deshalb würden wir Turrican II am liebsten selber machen.

vertierungen oder Umsetzungen bekannter Filme und Comics. Der Ankauf solch einer Lizenz kostet meist so viel Geld, daß wenig für die eigent-Entwicklungsarbeit bleibt. Ein strenger Zeitplan und Fließbandatmosphäre bei einigen Softwarehäusern tun ein übriges: Die Programmierer stehen nicht hinter ihrem Projekt, wachsen mit ihm nicht zusammen. R-Type gelang uns deshalb so gut, weil wir den Automaten mochten und uns sogar einen für daheim zulegten.

POWER PLAY: Zurück zu Factor Five: Ihr lebt größtenteils noch bei Muttern oder studiert fleißig für etwas "Ernsthaftes". Könnt Ihr Euch trotzdem vorstellen als Beruf "Spie-

INSERENTENVERZEICHNIS

	-
Alt 86 Ami Shows 38 Atari 3.05	9
Bachler 143 Berry Lösungsservice 65 Bomico 2. US, 11, 49, 88, 113, 115, 115 Boyd 91	3 5 9 1
Computermarkt Münster 86 Compy Shop 84 CPS Heidak 76/77 Crystal Soft 133 CWM 71	7
Dynamic Systems	5
ECS	7
Fantasy Productions 90 Flashpoint 144 Four Systems 14 Fundur 8 Funny Softwareversand 52,9 Funsoft 10 Funtastic Computerware 56	77113
Galaxy Software 77 Game Play 83 Gamesworld Computershop 5 German Design Group 14 Gnadenlos 88 Gross Electronic 55	2 4 7 5
Hamo93	3
International Software	
Joysoft6	0
Karosoft 13	3
Theo Kranz-Versand8	1
Label	5
Markt & Technik, 8 Buch- und Softwareverlag 42, 127, 131, 137, 143, 14 MN-Hobby Soft 8 MR-Soft 6 Müller 8	16
Okay Soft13	
Power Games8	2
Reemtsma (West))1)7
Software Maniacs 6 Steirerfunk 8	35
Top 4	1 25
United Software23, 2	29
Wial	31
Zillesoft	}1
Markt & Technik Verlages bei.	

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 51/4"

16 Bit Htt Machtine Specienaminal 768 Attech Submanime* A Pulmation Table A Pulmation Table A Pulmation Table A Pulmation Table Antice The Designer's Back The Texture 2" Back The	Amiga A 64.90 71.90 54.90 88.90	58.90 58.90	79.90 88.90 84.90 112.80 76.90	Lastine Burt Larry 2* Larging Suit Larry 2* Larging Suit Larry 3* Larging Larry 3* Larging Larry 3* Larging Largin	miga A: 97.90 97.90 64.90	97.90 97.90 97.90	97,90 97,90 96,90 64,90 112,90 76,90
588 Attack Submanns* A Prehartone Tale A 10 Tank Ellier* Anneant Designer* Anism Transport Plot* All Tark Exveltor* Anism Destay* Anism Tanaport Plot* All Tark Exveltor* Anism Tanaport Plot* Anism Tanaport Plot* Anism Tanaport Plot*	71.90 56.90 88.90	58.60	79.90 88.90 84.90	Lewise Suit Larry 3 DT Lewise Suit Larry 3 DT Lettur '		87.90	95.90 96.90 64.90
A Premistory Table ALO Tenis Editor And	98.90	20,00	84.90	Lattin' ESIX Atlack Choopes'	64.80	84.90	64.90
Autom Transport Prior Autom Transport Prior Automed Deseny Anarchy	74 84		84.90	EJEA ARREK COODER!			
All Tune Ferences Altered Desteny Anarchy	768 845		112.00	Sale & Death 2"			76,80
Anarchy	10.00	84.90	26.90	Lightapood *	64.90	64.80	95.90
	54.90 64.90 34.90 80.90 87.90	54.90 64.90		TWE ADVINCOVALD.	80.00	89.80	94.90 80.90
Atomic Robotod Awesome	34.90			Lords of the Rings'			94.90 54.90
BAT.* Nach to the Future 21	80.90 87.90	96.90 67.90	80.90 67.90 84.90	Louis Report Challance	54.90 54.90	64.90 64.90	
Bad Blood*		61.90	84.90	M.U.D.S.	80.50	50.00	80.90
Balance of Power 1990*	81.90 87.80	91.00	67.90 54.90 60.90	Magic Fly	71.90 84.90 71.90 84.90 71.90 84.90 64.90 84.90 67.90 64.90 64.90	50.90 71.80 58.90 71.90 84.10	
Balance of the Plenet Rante Tale 3"			80.90	Manual Manager	73.90	71.90	77.80
Battle Commend	64.90	64.50	21.00	Manu	84.00 71.00	84.10	
Buttlecheen'	64.90	71.90	71.90 64.90 86.90	Mean Streets"	84.00	64.90 64.90 71.90 88.90	85,80
Battlemaries	84.90	72.90	89.90	Midwing Resutance	71.50	71.90	80.80 102.90 76.80
Bartistech 2			84.90 88.80 67.80 84.80 72.90	Stig 23 Fulcrun'	86.90		75.80
Big Barectee			67.80	Mand Clattors	67.90	71.90 54.90	
Blade Warnes	72.90	72.90	22.90	Murden*	64.90	84.90	30.90
Braun Blesser"	****	64.90	56.99	Naic		64,80	
Beck Kodeta,	61.90 80.90 71.90 58.90 72.30 84.90 64.90 64.90	04.00	90.90 71.90 84.90 87.90	Nightabatt*	84.90 56.90 64.90	64.90	58.90
Bundanian Manager	71.90	67.00	71.90 64.90	Nicia Recuta Nucleas Was*	84.90 84.90	64.90	76.90
Cadavir	72.90	22.00	87.90	Obstue	84.99		17.00
Cay Vup	64.90	57.90 72.60 64.60 67.90		Cloba nb	64.90		
Cartheus	64.90	64.00		Operation Com-Bet Operation Herrier*	84.00 84.00	64.90	84,80
Continion Defended		4	20.44	Operation Steelth"	84.80	64.90	84.80 76.90 144.90
Ol Roun" Challentween"	80.00	80.90	71.90 86.90	Peng Peng	84,80		Take be
Championchip Run	84.90		76.90	Pense Rick Soung*	80.90	90,90	397.90 97.90 71.90
Bettlechnea 2* Bettlemants Candinary Bettlemants Candinary Can	80.80 64.80 71.80 84.80 89.80	64.90	7-9-397	PGA Tour Golf	75.00	ES	71.90
Checs Champion 2175 Checs Simulator	64.90	84.90	80.80 54.80	Popul Magic'	71.90 57.90 61.90 84.90 88.30	56.90 54.90 67.90 64.90 97.90	54.90 54.90 58.90 87.90
Cheesmaner 2100*	76.90		\$4.00	Pipulas*	64.90	64.00	64.90
Chronomest 2	79.80	76.90		Public Charact *	88.30	86.90	88.99
Church Yeagers 2.0°	71.90	71.80	00.90	Pottos Gusst 2" Porta of Call."	67.90	97.00	93.90 76.90
Codenacos Scamens*	97.90	97.80	67.90	Powerczark Compulation*	40.00	20.00	
Colorado	72.90	72.90	87.30	Powerpeck Compiletion*	80.90 64.90	80.90	76.90
Comporacer for Campion 1	54.90 76.80 54.90 76.80 71.90 72.90 87.90 84.60 97.60 64.60	76.90 71.90 72.90 97.90 101.90 72.90 54.90 97.90 84.90	101,00	Prince of Perme"	71.80	71.90	30.00
Corporation	64.90	84.99		Parent	71.80 64.60 71.80 101.80	64.90	THE INC.
Corporation Musican Dule Countdown*	41.00		76.90 105.90 89.90 \$0.90 65.80	Quest for Glory 1	101.80		71,00 101,00 191,90 67,00
Covert.Aution*			105.90	Ossest for Glory 2	97.90	67,90	191.90
Geometrare			\$0.90	Railmed Typoth*	47199	41100	96.90
Current Rate	54.00	54.90	66.80	Supposit			96.90 71.90 84.90
Ose Boot"	200		94.60	Red Bares EGA"			
Days of the Thursday	99.90 54.90	69,60	84.90	Readstat,	51.90	50.90	503.90 68.90 80.90 87.90
Death Track*	47.65		76.90	Rudge of Roban'			80.90
Dick Tracy	87.50	67.90	80.99	Robocop 2	64.90	64.60	84.90
Die unendliche Geschichte 2°	67.90 67.90 71.00 57.00 54.90 76.90 76.90		84.90 74.90 78.90 80.90 80.90 87.90 84.90	National Pipcons* Patria* The Basin EGA* Red Basin EGA* Rese of the De-gom VOA/HD* Severa Finghre (HD* Sev	80.90	80.90	84.90
Double Dragon 21	\$4.90	5-8-80	64.50	Secret of Monkey bland			HIS. 94
Diagon Strion "	76.90		76.90	Secret of Monkey Island			
Dragon Wars	71.90 111.90 64.90 72.90 64.90 84.00	111.90	107.90	Nacret of Silver Blacks*			96.00
Dyagonabosed	64.90	111.90	78.80	Studiow of the Beast 2	84.90		20.00
Dynasty Water	64.90	54.90	PRODU	Shartaath M4	71.00	73.90	84.90 71.80 91.90 72.90 42.90
Edwar Che Spinissammung	64.00	64.90		Sim City	67.90	76.90	72.90
Epie,	64.80 97.90		67.90 36.90	Sim City Architecture 1*	64.00	64.00	42.90
Ene Gold Send		58.90		Strong day			71.90 87.90 102.90
Sacape Prom Hell*			71.90	Socretties*	69.90	58:90	102.90
Exterminated	64.90 84.90	72.90		Space Harner 2	54.90	94.90	
F-16 Falcon AT/EUA*	84,90	13.90	\$02.90 \$02.90 \$4.90 \$4.90	Space Quest 2*	54.90 88.90 88.90 97.90	95.90	88.74
P-19 Stealth Fighter"	80.10	80.00	94.90	Space Quest 3'	97.90	97,90	97.95
Pinale Speciesementung	84.90	64.00	04.00	Space Queet 4		-	88.50 88.50 87.50 89.50 89.50
Fire & Brimstons Fire & Forges 21	86.90 76.90 84.90 91.90 64.90 84.90 104.90 78.90	03.00 76.60 64.60 71.60 64.60 64.90 76.90	67.90	Bin Ciby Architecture 1* Bins Ciby Architecture 1* Binswisse. Stater West Stater State	87.90 84.90 64.60	67.10 64.50 64.90	
Pirex Year Vol.5 Smelerammi	64.90	64.90		Sporting Gold*	64.00	64.90	66.00
Fught Command Spelesamed.	78.90	76.90		Stat Title 6"			80.00 80.00 64.00 80.00
Pught of the introder			101.00	Startight 2' Stempovsk'			90.9
Fight of the Introder EOA DT	r _p		101.00 101.00 165.00 94.90 96.00 96.00	Straingo*	64.90	64.00	76.6
Fignt Smuleton Designer Eng			94.90	Super Shweets	56:80 76:80	64.90	
Full Blast ⁴ Supple Water ⁴	80.90	84.90	64.00	Tuctical Fighter 2"	10.00		71.9
Sciule Ware VEH*	22.64			Team Suguic Team Yankses*	64.90 76.90 71.90 21.90 72.90	94,90 78.90 72.60	12.9
Gbart'n'Gobbne*	72.80 54.80 64.90 64.90 71.50 64.90	54.90	68.00	Teenage Motant Hero Turbes	71.90	72.00	94.9 71.9 73.9 76.9
Golden Aze	54.90	14.16		Test Drive 2*	72.90	72.00	73.0
Great Courts 2"	71.90	NA. NO	71.90 64.90 76.90 80.90 110.90	Test Drive 3" Thabon Ford Year Specimental	61.90	61.90	
Hard Drivin 2*	54.90	NLM NLM	76.90	Their Princes Hour'	61.90 80.90 72.90 64.90 64.90 64.90	61.90 80.90 72.60 94.90 71.80 04.90 64.90 54.90	80.9
Harpoon'	.00.90		110.90	Thundscation "	64.10	94.50	84.9 71.0
Heroes Guest"	80.90 87.90 68.90 64.90	102.90		Tom & the Ghost* Topyak - The Warrior	71.90 64.90	71.90	71.0
High Energy	64.00	80.90	76.90	Total Recub	64.90	64.50	
Horror Zembass	60.90	84.90	80.90	Flacon 2*	-6.00	P4'40	357.0
Immortal Immortal	84.90 71.90 71.90 71.90 71.90 71.90	94.90 71.90 71.90 71.90	200	Tracon Buropa* Tracours Traco	71.90	64.90	
Indiana Jones Adventure*	71.90	73.90	10.00	TV Sports Baskethall?	34.80		1000.00
Industrial Rebound*	71.80		71.90 57.90	Utime 5	94.90 71.80 80.90	84.90 76.90	76.9
fpl. Secont Challenge	64.60	87.94	80.90	Union 6"	64.00		71.9 76.9 84.9 84.9
It came from the Desert"	64.80 72.90 84.90 84.90 74.90	73.00 64.00	9 30.90 90.90 71.90 67.90 84.90 84.90 84.90	Startforth 2 is Startforth 2 i	64.90 64.90 84.90 51.90 84.90 76.90	64.90 64.90 64.90 64.90	
Jack Stickista Colf"	84.90	64.00	84.90	UN Squadron" 1885 John Young Special Printers	84.90	91.90	69.9
Jet Pighter EGA VGA	74.50		103.90	Vacane*	64.10	64,90	67.9 67.9 64.9 64.9 70.9 64.6 44.6
I Justine a Mantee Drive-	71.90 58.90 101.90	56.00 97.00	17.90	Wing Commander	78.00		78.9
Kack Olf 21	100.00	97.00	97.90	Wing Commender HD*			61.0
Kings Overst 4*	101.90		64.64				
Kink Off 2* Kings Overt 4* Kings Overt 5 EGA* Kings Overt 5 VIVA*	101.99		84.90	Wings of Fury	44.50	-	76.9
Controlled by Committed Copposition of Committed Copposition of Committed Copposition of Copposi	54.90	54.00	0 87.90 97.90 84.90 807.90 61.90 105.90 80.90	USS John Young Special Richter Vaune* Weltyner Commander HD* Wing Commander HD Scenney by Wing Commander HD Scenney by Wellpack* Wellpack	80.90 54.90	72.90 54.60	76.8 102.9 64.0

Internation and Presidentempon emphasisms: Bereichnegens schriftlicht ober reinfentente.

Karollinenstraße 71: Tel. (0 23 055 7 41 07 · 4620 Castrop-Rauxel

Ber stam Restellungen unbehängt Computercyty appoblen.

Peter stam Restellungen unbehängt Computercyty appoblen.

Vermand not jen Hill raufol. Verlagende voll 10 für sich 4 00 · 10 00 thm.

Vermand not jen Hill raufol. Verlagende voll verlagende mod Kantaloc Kts-Ht; 69422-460 Portsystamt Dorfmund.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll verlagende voll verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuerick Spil Schriftlicht und Verlagende voll 10 · 10 00 thm.

Neuer





Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Söftware anzüberlen oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Plays Contract bielet allen Computerfans der Geligespehiel, köstenlös eine private Kinglanzzigier mit bis zu 4 Zeilen Text in der Nuchrit ihrer Mahl aufzuggben. Und so kommt Ihre private Kienanzzigier in den Power-Plays Contact der Juni-Rusgabe (erscheint am 10.65.91). Schicken Sie hiror Anzeigentext bis zum 4. April 31 (einganzgefahrt beim Verlag) an Power-Plays Später eingehende Aufträge werden in der Juli 31-Ausgabe (erscheint am 11.60.91) veröftenlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karle auf dem Durchhefter,

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzergen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigket schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/128

Suche: Genstigen C-64-Mon. (Farbe) sowie C-64 und Zub. Bitte auch Angebote für A500 & A2000. Komplettsysteme. M. Hensch/Rugenkamp 9, 4740 Olde

Club-Mitgliedergesucht. Clubzeifung, PD. Disk und weitere Infos beim: CCG, Maik Wellhausen, PF 1413, 4787 Geseke, Tel. 02942/6539

Suche Tauschpartner für C64. Bitte schickt Eure Listen am Stephan Krämer, Böttgerstr. 11-13, 1000 Berlin 65, 100 % Antwort

Verk. 64 + 1541 - Mon. 1802 + Drucker Sup. Riteman C+ + 80 Disks + 4 Orig. 500 DM oder 425 sFr. Florian Spisla, Brand 16, CH-6431 Ried Mithal

Verk C 64 + 1541 + Drucker - Joysticks + Orig-Spele + - Preis nach VB. Alles 100 % c.k. Tel. 030/8266452 (Domi), Ab 14.30 Uhr

Verk, meine Software für 64er, Liste antordern m. Porto, Suche Copy-Prg. Burst-Nibbler, C. Schmidt, Str. d. Freundschaft 27, O-5620 Worbis

Verk. C 64 ft + 1541 ft + Datasette + 40 Disks + 5 Mod. + Mouse + Pad + Box + Locher + Verp. 100 % c.k. (7 Mte.), Nur 570 DM, Papouschek, Am Park 2, St. Augustin 1, Tel. 02241/335717

Axel Muth, Tel. 02151/543493. Verk, Rings of Medusa, Silent Service and Great Courts. Preise nach VB. Suche Drucker für C 64.

Suche 64'er-Ausgabe 5/89. 8/89, 7/89. Zahle je 7 DM. Marc Langnau, Paul-lilhardt-Sjr. 130b, Schönebeck, O-3300

Verk. E. Hughes, Italy 1990 u. World Cup Year Compilation für je 25 DM. Tel. 02301/13432 (ab 16.30 Uhr)

Tauschpariner für PD + Orig. gesucht. Wis. P.O. Box 1120, 8077 Reichertshofen

Suche Nightshift, Muds, Dragon B. und gute Angeb, für C-64, Melne Adresse: Björn Müller, 7630 Lahr, Römerstr. 1

Suche, tausche, vergebe PD-Soft, Liste gg. RP oder Eure. Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50

Achtung! Verk. C64 mit Floopy 1541 II, Dataselte. Schnellademod., Diskeltenbox, 50 Diskelten, 2Joysticks, Lit. usw., Tel. 05266/737 (Lars), Preis: 400 - 500 DM

Suche Floppy 1541 günstig. Tel. 05373/7027. Heiko Thône. Dalldorfer Str. 2, 3171 Hillerse, nur Umgeb.

Verk. C64 II mit Floppy 1541 II und Datasette. Joystick und Disketten (ca. 35) mit Box. Preis nach VB. Tel, 09943/1037

Suche Hard Driving und F16 Combat-Pilot, nur Ong. Peter Gärtner, Hahnenbergstr. 7, 3380 Goslar 1

Verk, Orig. 'Oil Imperium' für C64, Poster, Codes für 30 - 40 DM VB, INeu 60 DM), Orig. Input 64, Magic Disk. Preis VS, Atari-Telesp. 50 M. Tel. 05432/3844

Verk. C128 D mlt Color-Mon.. 130 Disks, Joysticks, Orig.-Games u. Benutzer HB, ruft an unter: 02431/1344 (Nur nachmittags)

Suche Seven Cities of Gold + Phantasie 3. Preis VB. Tel. 06021/95994. Norbert oder Alex verl.

Suche preiswerte C64-Spiele auf Kass, Angeb, an: F. Schikowsky, Altstadt 11, O-1932 FreyenAchtungt Verk, Orig, 64-er Games mit Ant.: Oil imp. 20 DM, Fire 20 NE 20 DM, Flings of Medusa 25 DM, Secret of Mon. Island 35 DM, Lords of Rising Sun 35 DM. S. de Marc, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt 90.

Commodore Color-Mon. - Maus mit Zeichenprg. - 64 er Spielesammlung mit Boch und Disk für 180 DM zu verk. Tel. 06404/51238 von 13 - 17 Uhr

Verk, Orig. C-64-Software auf Disk - Tape, Simulationen, Action, Adventures, außerdem Grafikmodul, Liste von Helfmed Scheidt, Dresdenerstr. 6, 6626 Baus

Verh. oder tausche Orig. Spiele, wie z.B, TV Sports Football, meldet euch bei Markus Erdmann, Runwesenstr. 25. 5170 Juelich/Broich (D2461/3499)

Ges.: Char.-Manip. (Dlsk) f. Bards I, II, III, Ultima I-V, Dragon Wars, Poel o. Rad, Hillsfar, Curse etv. Angb. an. Heinrich R. Arenz, Burgstr.33, 5000 Frankfurt 1 (Nur schriftlich)

Verk Orig, von Times of Lore (fast unbenutzt) 35 DM (außer leicht beschädigter Packung nichts dran). Tel. 02406/7124

Verk. C-64 Spiele auf Disk: Das Magazin, Boxing Manager, TV Sports Football und auf Tape: Great Courts, alle Spiele 40 DM pro Game. Tel 04767:693

T&D? Who's that! So was gibts richt! Was? Wer uns nicht kennt, hat die letzten PowerPlay-Anzeichen (vonuns) verpaß! GAT ISLISTE. T&D, PF35, A-4501 Neuholen/Krems, Austrial T&D greetings to: Scoopex, Angels, Paradox.

Suche Farbman, (1084 o. å.) und Drucker für C84/II, C. Fleischhauer, O-6908 Jena, H.-Löns-Str. 5, Tel. 25335

Suche Tauschpartner für C64-Games Habe vielle Spiele-Schickt euse Liste an: O. Merks, 4352 Herten, Sophienstr. 19b, 100 % Antwort.

Suche Tauschpariner mitguten Spielen für C54 Disks. Schreibt an: Ronny Schäller, Auerweg 2, O-8122 Radebeul 2, Tel. 003751/74690, ab 16 Uhr

C64, Flappy, Drucker, Mon., Modern, Final Cast, 3, Orig., Maus, 180 Disks, 20 PD, Zeitungen, Bücher, Joystick, Preis: 899 DM, Tel. 02296 1750

Super Dt. Ani. I Disk: Pool of Radiance 30 DM, Nippon 25 DM, Cass: Jagd auf Roter Oktober 20 DM, Silent Service 20 DM. Elite 20 DM, Tel. 9711/4202188

Suche umsonst / billig del. Computer und Zub. Michael Bley, Tel. 02233/33063, Hermülheimer Str. 20, 5030 Hürth 7

Wer überspielt mir die Spiele Ultima 1, 2, 3 + 4 (C64). Tel. 05185/6511, Felix Griesmer, Breslauer Str. 9, 3221 Marienhg.

Verk. C64 + 1541 + Action-Cartr. + Disk-Box + 50 Disketten + 20 Orig. (Champs of Krynn, Plings of Med.), voll funktionsfählg. V8 600 DM. Game-Boy für 130 DM. Tel. 02243/401324

Suche: Printfox und 2 alte Spiele, nämlich Bandist und Labyrinth, Kaufe auch neue Games. Liste an: Ira Metz, Bruchstr. 7, 3070 Nienburg oder Tel. 05021/63243

Suche: Combat Leader, Eagles, NAM, Panzer Grenadler, Vietnam, Wargame Greats, Battlekruiser. U, Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach — no phone

C64, VC 1541, MPS 801, Masterbase, Giga Cad + Epromer, 256K- Epromikarte, 3 80cher, Data, Joy, 64ér, 2 Mod., Publish64, Starwars, 80x u. v. m. 750 DM VB, Tel. 04282/2323 Verk. 5 J. alt. voll c.k.: C 64, Datas., Floppy VC 1541, kl. Mon., Drucker MPS 801, 500 DM. Tel. 09158/322

Tausche Robocop gg. Chase H.O.1 auf Disketla. Josef Jäger, Ramsau 72, A-6283 Hippach im Zillertal/Tirol

Suche Tauschpariner für neueste Games (no Lamen), sowie für Demos. Wer verk, eine VC 1541 (-2)? Jehs Stephan, Nach d. Taubenbeig 13, O-9900 Plauen

Suche Tauschpanner (gute Spiele), habe die neuesten Spiele, 100 % zuverlässig Antwort. Matthias Pieper, Haupistr. 63, 7630 Lahr 11

Verk. Orig. Continental Circus 25 DM. Suche auch andere Software. Schickt Listen an: Ralf Großkinsky, Billigheimer Str. 5, 5956 Neudenau

Fast geschenkt, 54'er-Mon, C 1802, Preis: 200 DM VB. Ruft mich an: Tel. 02261:65017, Fragt nach Jeroen

Suche Tauschpartner außerhalb Deutschlands. C64, nur Disks. Uslen an Thorsten Kaberr, Hebbeistr. 16, 2060 Bad Oldesloe/West Germany. Tel. 04531:83829

Verx. viele gute Spiele und Spielmagazine. Z. B. Ninja War., Em.-Mine II, Glöcksrad, Danger Fre. "Stefan Freunen, EV, Eversbuschstr. 193, 8000 München 50. Tel. 089/81/20161

Suche Spiele wie z. B. TV Sports Football, Narcusw., biete bis 20 DM, oder tausche Vendetta, Tie-Braak sowie TNT (Nur Orig.) Tel. 0202/434729, Sascha

Achtung Suche Partner zum Ausleihen von Games usw., schreibt an: Marc Götz, Bräukkerstr. 38, 5870 Hemer

Verk. Spiele: Turnican 30 DM, Hard'n Heavy 20 DM, Rick Dangerous 20 DM, Spherical 30 DM. Benjanim Ellenberger, Tel. 0211/593014, 4000 Düsseldori 11

Suche: Anleitung für die C64-Spiele Pirates, Oil Imp. The Train, zahle bis zu 10 DM Meldet Euch unter der Tel.-Nr C6304-656, verl. Max.

Suche Swapper C64. Habo X-Out, Armalyte, Hawkeye, Mr. Heli und mehr, Listen am: Arvid Waber, Luchweg 14, O-1240 Fürstenwalde

Verk, C64 + 1541 + Datasette - 53 Orig Spiele: u. a.: Ulbrna 5. Neuromancer: Alies zus 500 DM. Tel. 02241/204570

Verk, C64, Floopy 1541 II, Datasette (100 % funktionsfähig), zus. für VB 300 DM, Tel. 089/7851401 (ab 18 Uhr)

Österreich: Suche Tauschpanner für C-64 Disks Stop. Also Girls Stop. Liste anterdern, Stop. Hannes Moser. Achenstr. 54, A-6200 Jenbach

Sammler stacht Rollenspiele jegt, An (Ong.) Schickt Angeb. mit Preisen an: C. Bernburg. Immerweg 23, 1000 Berlin 41 (Zahle gut) Suche BHP-Virus für C64, Tel. 04721/36713 (Dannvi)

Verk, für C64; Pool of Rad, Curse of Azure Bonds, BT 2. Wasteland, Zak McKracken usw...alles Ong.! Außerdem PD-Soh, Teł. 08283: 1561 (Wolfgang)

Verk. C64 II, 1541 II, AMK 6, Abdeckhaube, 150 Disks, 38oxen, Orig. TV Sp. Footb, Zak McKrakken, Footb, Man., World Cup E., Slumt C. Racer u. a. für 900 OM. Tel. 02821/92540 (Carsten) eb 14 Uhr

Verk.: Capt. Blood. The Sentinel, Moonwalker, S.S.: Soccer, Mutants, Arcade Power, u. m. An: W. Weitzdörler, Agnesstr, 48, 8400 Regensburg, Preis: 20 - 30 DM. Verk, Orig, für 10 - 50 DM (je nach Spiel), z. B. Klax, Champ, of Kryzn, Ultima 5, Speedball usw., verk, auch C64 + Floppy + Mon., für ca. 500 DM Tel. 06172/74120

Suche dringend Vizawrite, Superbase, Infocom-Adventures, Geos-Prod, und Spiele, R. Schaffner, Schwalberiweg, B229 Fridolfing, Tel. 08684/812

Suche für C64 Spider-Man und Golden Axe. Orig. oder Copy. Zahle gut. Auster Michael, Herrschinger Weg 11, 8031 Gillching, Tel. 98105/ 4084

Verk. C64 (mit Speeddos/Reser) + 2 Floppies + 200 Diskenen + 50 Orig. + 3 Ganr. für 400 DM Tel. 06205/13381

Verk. C128 D + DOS-Kabel + 9-Nadel-Drucker S/W Start C+10 + Datasette 1530 + Ant.-Bücher + Hardware-Basteleien für 600 DM, Tel. 06145/ 30168

Verk. C64 II + 1541 II + 2 Orig. - Diaks (Kings Bounty, Might & Magic II) + Joyst - Microp. Soccer + 30 Leer - Disks + 8 C64er- Hette + viale Bücher + Locher. Tel. 92156/8284, 500 DM

Tausche C64 Buck Rogers (Orig), 99, Dragon Wars, Gunship, F-16 Combat Pilot oder Steath Fighter. Axel Singwald, Tet, 04324/335, ab 17 Uhr

Suche Barbarian II, Wasteand, Little Comp. People, Kick Off 2, zahle je 20 DM oder tausche 99, Pirates, Tel. 04361/1238

Suche C64 mit Floppy + Jaysticks, Disk, eventt. Farbmon., suche Tauschpartner. Lister bitte an: Falk Leiser, Vogelbeerweg 16, O-5026 Erlun/ Thüringen

Verk. C64 mit Floppy, Color-Mon., ca. 300 Disks, Final Cart. III u. viel Zub., VB 500 DM, Tel. 09144/1474

Verk. C64 mit Zub., mit eder ohne Farbmon., Tel. 02226/5375

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker + 150 Disks + Datas. + 2 Diskbox 650 DM, Tel. 66758/6830, tausche auch gg. Amiga 500

Suche Gameboy und C64-Super-Spiele (Ong.-Deski, z. B. Ult. H. III, VI, Elite, Klax, Lords of Conquest - Micro-Soccer, The Pawn, Ang. an: Tel: 0314194970

Verk. C64. Flappy 1541-II. 2 Joysticks, Computertisch, 65 Disketten, Disk Kasten, H8 für 1541 II. C64. 700 DM VB, Tet. C40:7631946

Verk, Kick Off 2 * Knl. of Leg., Storml. 2, Golden Are (Ong. - Anl.) je 30 DM, oder Tausch gg. Speedball. SSI-Adlensp., T. Blodau, Kotterner Str. 39, 8960 Kempten

Suche dringend C-Plus-4, Angeb, an: S. Hildebrand, Ludwigstr. 30, O-2806 Malliss

Suche Sportspiele, wie Emilyn Hughes, Int. Sokcer, Nur Ong., gwinstige Angeb. an; Andreas Ichne, Erlerring 6, 2102 Hamburg 93

Verk. BONITO-Mulliverter für C64/128. Senden und Emplang von Funkternschreiben, Telegrafie usw. TX-Anschluß auf der Platine. Software auf Disk., Tel. 09651/2514

Verk, Wiesemann & Theis-Drucker-Interface 92128 GTI, Schreibt an: D. Heller, O-4600 Wittenberg, Str. d. Befreiung 24

Verk, Orig. Grand Prix CIRCUIT, Flight Ace, Operation Hongkong, Grandmaster, 16-30 DM is nach Garne, o. Yausch. (Suche Zak Mc Kracken, Castler Master), Tel. 02331/64395

Suche "Ultima IV-VI für C64, Zahle bis 40 DM Tel. 0561/26454

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Suche für C64 die Spiele Tetris und Magic Madness und Future Games (C64-Disk). Loh-mann, Postl. 480103. 4100 Duisburg 46

Verk. C64 II. 1541 II. Disketten mit Mediabox. Bücher, Reset-Schalter und Freezmaschine. für VB 650 DM, ab 16 Uhr anrulen bei: Schnei-der: Tel. 4586308

Verk. After Burner 15 DM. Projet Fire 20 DM. Champions of Kr. 30 DM. Turrican 30 DM. Storm Lord 15 DM. B. Annecke, Gothaer Str. 30, 4050 Mönchenglädbach

Verk. C64 II, VB 200 DM, SimCity 30 DM, Transworld 30 DM, USS John Young 15 DM, Westerngames 20 DM, Spitfire + Buggy-Boy 9 DM, westers Games a. A. Tel. 08161/92461

Verk.: Videofox + Eddison 70 DM, Grand M, Slam, Sphencal, Circus Attractions, Hard'n Heavy, Tie Break (zus. 125 DM, St. 30 DM), Tel. 07352/8276

Verk. Bodo Illigners S. Soccer, Circus Games, Passing Shot, Leviathan, Kick Off 2, bel Interes-se an: Alex Dengler, Dr. Boelalestr. 10, W-8433 Parsberg

Project Firestart, C-64 Orig., für 30 DM (incl. Buggy-Boy-Orig.). Lesungspaket für Proj. Fire-start mit Plan, Löeungsweg + Diskette. Tel. 09/28/7415 / 18 Uhr

Suche Mon. für C64 (Farbe / Monochrome), GIGA-CAD Plus und Stunt-Car-Racer (nur Orig.). Stefan Geese, Kantstr. 63, O-2794 Schwerin

Wer verkauft mir seine C64-Spielesammlung? Angeb. an: Uwe Murrath. Adolf-Damaschke-Str. 4, 7320 Göppingen

Verk, Orig.: Ultima 3-5, Wasteland, Questron und Bard's Tale 3, Serge Schaeffers, Goe-thestr. 7, 6722 Lingenfeld, Tel. 06344/2959

Verk. C64 - + 2 Disk. LW + Drucker + Druckerp. + eingeb. Schnell. + 2 Diskboxen + 150 Disks + 10 Games + viel Zub. VB 950 DM. Tel. 02159/ 5881

C-64 PD-Soft, Intro- und Demo-Maker, Musik, Bilder usw. Ohr, Anwederprogramme. Liste auf Disk für 1 DM RP, R. Kaines, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

Suche dringend Golden Axe, blete bis zu 25 DM oder (Orig) tausche gg. Roter Oktober (Michl). Trier. Tel. 0651/39996

Verk. C64, Floppy 1541, Panasonic-Drucker KX P1081, mit Interface, Commodore Video-Farbmon, 1802, 150 Disks m. 8ox. 2 Joysticks, VB 750 DM. Tel. 06898/65798

Verk. (C54) Secr. of the S. Blades 40, The Jet 30. Castler Master 25. Rock'n Roll 25 DM + Porto. Tel. CH- 0049/64712527, Maurice verl.

Suche Ferreri Formula I, Micro Style 4 x 4 Olf Road Racing, Super Trux, Stunt Car Racer, Rally Cross-Sim, Ang, an Knut Schmidt, Eg-gersdorler Weg 2, O-1278 Müncheberg

Verk. Vokabelprg. Learning English Md. Cour-se 2, 50 DM, und Expert Cartridge V 3.1, für 99 DM. Hermann Sand. Stridbeckstr. 35, 8000 München 71

Suche Simulationen und Strategia affer Art. Listen und Angeb, an: Jörn Fritze: Eberswal-derstr. 42 A. O-1280 Bernau

Aullösung meiner C64-Hardware, 50 Org. Spiele, 100 Orig.- Disketten + Lektüre, Liste für frank. Rückumschlag; Henning Gömer, H. H. Koog, 2255 Ockholm

Helpti Suche Spiel Bozuma (100 % funktiörrie-rend): Bezahte o. tausche (400 Spiele). A. Do noser. Grazerstr. 21. A-8680 Mürzzuschlag

Verk. superbillig: Simon's-Basic-Mod. 15 DM, Disk: GameMaker 15 DM, Logo 10 DM, Kass.: Balblazer 8 DM, Eureka 10 DM, Tel. 04971/ 7613

Suche Tauschpartner für C64 Disk — Immer aktuell new and old. Schreibt eure Listen an: A. Brennecke, Marscheiderstr. 220. 5650 Solln-gen (bei Wiebeck)

Suche Scanntronik-Freak zum Tauschen von Grafik • Tips. Suche und tausche Supergames • Anwendungen F. Westhoff, Beckstr. 14, 3167 Buredert

Zeitungen zu verk.: Happy-Comp. von 6/87 - 2/ 90 (ohne Power Play); 64'er ab 1/88. Je Zeitung 3 DM. Tel. 02296/200 (14 - 20 Uhr)

Verk. C64 II, Floppy, Drucker u. v. Zub., füt 500 DM Tel. 02166/603254 ab 18 Uhr. Michael verf.

Verk, Orig. - Spiele auf Modul o. Disk 100 % o.k., Stephan Heyl, Primelweg 13, 7250 Leonberg 67

Billigste PD-Soft aller Art auf 500 Disks, Gratis-liste auf Disc bei: B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichsh. Tel. 07541/72164 (Bernd)

Kaufe das Orig. - Spiel "Speedball" 100 % o.k., (C. 64 Disk). Zahle bis zu 20 DM. Throsten Gawe, Lindigstr. 25, 5432 Heringen, Werrä

Tausche Rainbow-Islands gg. Zak McKracken (engl. oder dl.). Orig-Disc. Angeb. bitte bel Andi: 069/686388 (München)

Suche Skate or Die, Biete 30 DM, Tel. 07522/ 5381

Verk. 1541 2. gut erhalten, mit etwa 120 Disks (teilweise besp.), für 220 DM. Schreibtab: Martin Rieder, Gartenstr. 22, 8300 Landshut

Verk. TOP-Farbdrucke: Star LC-10C + Farb-bänder. Auch Zeitschriften & Dieketten / Kas-setten. Infos: Bernd Weber, Am Schlossgraben 6, 8602 Trunstadt

Verk, Floppy-1541 mit Int, Speed-DOS + ca. 40 Super-Spiela wie z. B. Shinobi u, Turrican usw, VB 230 DM, Tel. 0211/501539, ab 19 Uhr

Verk, C.64 + 2 1541 II + Rushware Tape + Modul MK, V + 200 Disk, (z.B. Transworld, Turrican, Fight, Bomber, Orig.) + 16 MD, Preis VB, Tel. 05692/4238

Tolle Originale für Amiga C-64, Auch Super PD für beide, solort Gratisliste anfordern. Dino Savignano, Tutzingerstr. 20, 8132 Tutzing 2

Suche Player Manager Soccer-Mania, habe Kick Off 2 + Vendeta, käufe auch anderes. Listen an: Sven Meixner, Castellestr. 73, 6238 Hofheim 3

Verk, C64, Floppy 1541 II, Farb-Drucker, Data-sette, Maus, Ong. Spiele, 2 Module (evtl. NEC TV-Mgn.), Tel. 0031/45/410355

Verk, Orig. Might & Magic 240 DM, Starflight 30 DM, Verk, auch TV-Mod. für Amiga 40 DM, S Heck, Tel. 06144/8307 Tausche C64-Spiele, ob alt oder neu. Dirk Geike, Longe Str. 34, 7218 Trossingen II

Verk. C64-Spiele: Jinxter, Hellowoon, Super Quintett (5 ver, Spiele), The Three Muskeeters. The Hobbit, Jump Jet u. drv. Billigspiele, Tel. 05223/72385

Suche die Exit Visacodes für Zak MacKrecken. Schreibt an Oliver Schindler, Neuestr. 19a. 3302 Weddel, Tel. 05306/4244

Suche Intro-Demo-Designer und Lésung für Hexenküche 2. Außerdem Gameskonlakte. Zahle bis 20 DM. Ab 18 Uhr Tel. 02174/38769

Public Domain! Wer sucht billiges PD-Ange-bot? 1 DM RP, und informatioden bel: Martin Krug, Landwehrstr. 1, 4230 Wesel

G-64: Chuck Yeager's AFT u. Rollenspiele. Zahle bis max. 50 DM. (Nur Orig.) u. v. a., meldat Euch bei: Michael Christ, Tel. 06691/ 24358 ab 18 Unr

Verk, 128 Din Top-Zustand, für Meistbietenden VB. Hat viel Zub., außerdem Ong, für C64 und PC. Rult an, es lohnt! Tel. 0821/62699

Verk, Orig. Betman The Mo. 15 DM, Star Wars 1, 2 und 3 20 DM, Nord See Inferno 10 DM, Saboteur 1 + 2 10 DM, Darts Challenge 5 DM, Tel. 0221/646505 (Michele)

Verk, C128 D mil 12 Ong. Spielen und einem Hardycopy-Modul. VB 570 DM, Tel. 02235/ 73035

Suche POKEs/I Zuschriften an: Michael Arents, Bleicherfeldstr. 86, 4800 Bielefeld 11

Verk, C64 + 1541-Drive - Drucker + 300 Disks + v. m. für nur 550 - 600 DM. Verhandelt mit Thorsten Brockmeyer, Tel. 02722:2195, alle Disks voll.

Zahle 20 DM für Orig Disk Repton 3. Bitte melden bei: Peter Wachtel, Von-Behring-Str. 28, 8630 Coburg

Suche für Ulbina V-dringend Komplettfösungen und Karten (u. a. Underworld). Zahle guf. Nehme auch Koplen von Plänen (ASM). Tel. 08364/ 8202, Mo.-Do, 19 Uhr

Verk, 14 Spiele (C-54 Kass.) wie Giana, Mon-sterslam u. v. a., Liste gg. RP bei: Thomas Haslinger, Schloßweg 28, 8175 Grelling.

Verk. C64 » Floppy » Abdeckhaube » Handbü-cher (VB) 350 DM. Tel. 089/8345348

Verk, Top-aktuelle Orig, Sottware: Oil-Imperium 29 DM, Sim City 39 DM und Hardware: G-Basic-Eww, + Modul + HB) M, + robstl, Josef-Weigl-Str. 18, 8924 Delsenhalen

C64 + 1541 + Softwarepaket (Starllight / Kick OH2 / div. Sport, Strategie, Adventures), Kompl 750 DM. H. Eggert, Boldixumerstr. 37, 2270

Veck, C64, Floppy 1541 II, Men, 1802, Action Replay Cartridge MK 8, Geos 1,3, Staubschutz-haube für 800 DM, 100 % o.k., Tel. 02381/ 81085, Pater

Suche Tauschpartner. Suche RA, Buck Ro-gers, Brider 1+2, Socceman, F-19, Track Suit Man 2, Ultime 6. Andreas Brecht, Kronenstr. 8, 7628 Karlsdorf

Tausche PD-Soft und Demo's, Listen an: T. Roht, Str. der VFS 8, O-4440 Wolfen 3 (Only

Biete Superspiele (z. B. Sim City, Great Courts, Champ o. Krynn). Uste v. T. Schwarz. Zabel-Krüger-D. 124, 1000 Berlin 28

Verk, Carrier Command, 25 DM, Tie-Break 30 DM, Big Troubfe in Little China, 10 DM, alles 100 % Orig. Tel. 05631/8602

Verk, SSI-Ong, Pool of Radiance - Secret of the Silver Blades zu le 30 DM. Holger Wolft, Ziegel-nefweg 1c, 6710 Frankenthal

Hilfell Suche Pirates Landkarte. Wer schenkt mir eine Kopie? Egger Christian, Rettenbergstr. 2. A-6111 Volers/A

Suche Floppy 1571 + 1581, zahle je 170 sFr. bzw 200 DM, nur 300 % o.k., Oliver Ryl, Delf-terstr. 33, CH-5004 Aarau, Tel. 064/226126, ab 13 Uhr. Oliver verl.

Verk, Orig. Disks: Soccer Mania (2 Disks), 50 DM, Sidewalk 20 DM, Graffib Man 20 DM, S. C.-Football 20 DM, Suche Summer Games, M. Ott. Moniberg 34, 8300 Landshut

Verk. C64 + Flappy + Mon. + Zub. (100 Disks, Fachbücher, 2 Joysticks) + 60 Ong. (Utlima V. Dragen Wars) V8 700 DM, Tel. 0911/635877

Achtung! Verk. Orig. für C-64. Lurking Horror (Infocom), Fish, Guild of Thieves, für VB 30 DM \$1. Jung, Leibnitzstr. 18/28, 3392 Clausthal-Z. Suche Bard's Tale I, II, III (dt.) dringend. Oliver Schade, Tel. 04344:2292

Verk billig C128 D + Farbmon. + Drucker Star LC 10C + Comp.-Tisch + Achon-Replay-Car-tridge + Spiele. Preis VB, Tel. 09451/3164 [Manni]

Verk. C-64, Floppy 1541, Grün-Mon., Lightpen, Final-Carl, Mod., ca. 200 Disks, Kleinzub. für nur 600 DM, Anrufen; 16 - 20 Uhr, Tef. 04127/ 1034

Suche dringend: C64, der noch 100 % c.k. ist. Zahle bis 140 DM. Heiko Paetz, Grüner-Graben 4. O-8900 Görlitz

C-64: suche günstige dt. Adventures, Strategie u. Wirtschaftsspiele, Schickt Eure Liste an: M. Trautmann, Kantplatz 6, 2350 Neumünster

Verk. Zak McKracken, Maniac Mansion und Fish-Disketten für je 30 DM. Nicole Wieczorek, Schelmenweg 67, 4100 Duisburg 14

Verk. C-64 II mit Floppy. Joysticks + 6 Orig. Spiellen (Mercenary, Tie Break, Buck Rogers), VB 600 DM. Tausche auch gg. A 500, Tel. 04261/82907. Alex

Biere C-128 D + Farbmon. + 350 Orig. + Box + 10 Leardisks + Drucker 900 DM, ohne 300 DM. Fabian Schäfer, In der Staring 19, 5433 Siers

Suche gebr. Floppy, auch def., schickt Angeb. an: Jens Papendieck, Gartenstr, 4, 3105 Esche-de, oder ruft an: Tel. 05142/1068

Wer tauscht mit mir Games für C64? R-Type, Pirates... suche: Pool of Radiance u. v. a., albe Listen: Rado Pala, Rybnabrana, Bratislava 81101 CSFR

Verk. C64 + 1541 + 1 Joyst. + 15 Disks + 1 Schwarz-Weiß-Fernseher (nur für Comp.) für 570 VHB. Tel. 06150/40547, ab 18 Uhr annalen.

Tausche Solo Flight, Sport 4, In 80 Tagen um die Welt, Suicide Voyage gg. Stunt Car Racer + Back To the Future 2. Tel. 05021:64200. Ab 18 Uhr

Private Kleinanzeigen

Velk. Silent Service and Great Courts. Yel. 02151/543493 (Axel) oder Axel Math. Glocken-spitz 317, 4150 Krefeld

Verk. C-64 + Floppy + 50 Disks + 2 Disk-Boxen + Joystick. Tet. 07138/63875 Verk, C64 I + 1541 II + 2 Joyst, + 40 Disk, + Orig für 500 VB, Allles 100 % c.k., nur 0,5 Jahr all. Juan Claro, Pariserstr. 38, 8000 München 80

Verk. C128 + Floppy 1571 + Mon. + 80 Disks mit Box + 1 64'er + Joystick, ca. 800 DM, (100 % Antownt). Tel. 05527/6901. Duderstadt

Verk. Commododre 64 II mit Floopy †541 II + Grünmon, und 2 Joysticks für 500 DM. Ruft an unter: Tel. 02485/562, fragt nach Mike

Suche Impossible Mission 1 od. 2 und Elite für C64, Zahle gut. Wolfgang Baumer. Kreuzstr. 13, 8195 Egling 1, Tel. 08176/255

Verk, Superbase 128 (Datenbank) 50 DM, Su-perscript 128 Textverarbeitung 50 DM, beide Progr. sind untereinander kompatibel. Tel. 04925/589

Suche Champions of Krynn, Ultima, Bards Tale, Pirates u. a., Thomas Schaffhirt, O-1580 Pots-dam, Bruno-Brockhoff-Str. 17

C-64 PD-Soft, 20 Disk, beidseitig voll für nur 30 DM, inkl. Porto, nur Vorkesse. R. Kaines, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, 100 % legal.

Verk, Turncan Ong, Disk für 30 DM, Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Himmelkron, Tel. 09273/8143, ab 16 Uhr

Verk, C64 I.- Floopy 1541 II.- 60 Disketten und Box + 1 Joystick + 20 Oirg. - Spieler Superwan-der Boy, Projekt Firestart, 1 Modul, Ales für 470 DM, Adresse: M. Ostermayer, Am Bogen 4a, 6525 Westhofen

Wer verk, oder tauscht ein Nordic Power gg, ein Action Replay MK 5 Prof. mit Anleitung? Tel. 05041/1374

Verk, C64 mit Floppy, Man. - Games, Prels VB Stephan Heyl, Primelweg 13, 7250 Leonberg 7, Tel. 07152/47649 (Stephan)

Suchalahrlichen Tausch- oder Verkaufspartner (habe z.B. The Last Ninja II u. F., Exploding Fist Iu. II, Robin of the Wood, Umkreis H. H., Adres-set Kaltenkirchen, Tel. 041913245

Suche Orig. Red Storm Fising für 20 bis 25 DM. Suche Exit Visa- Codes fü Zak MacKracken für 5 - 10 DM. Tel. 0621/521875 (Bastian)

Tausche C64-Games (habe ce, 300). Schreibt an: Reto Duersteller, Weidweg 15, CH-8405 Winterthur, Tel. CH-05229/2313

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Power Cartridge + Datasette 1535 + ca. 100 Disketten, Auch Ong. (z.B. Ferrari) für 450 DM. Fragi nach Sven. Tel. 06101/47387

Commodore 64-Komplett - mit Mon., Datenre-corder-Floppy-Maus-Driver + 71 Disketten und 13 Kassetten, VB 2000 DM. Tel. 05173/64450, Renzo Bernardini, 6242 Kronberg 2, Sudeten-ring 3

Suche Einsteckmodul MK6 für 50 - 70 DM, und Drucker für 200 - 250 DM. Rene Goldhammer, Neue Str. 23. Abberode O-4721, Tel: Abberode 200

Suche für C64 Zak McKracken in dt. mit Visa-Code bis 30 DM. Tel: 02823/8522

Verk, C128er, Preis VB. Including 1571, 1750 RAM-Exp., Grünmon., Geos 2.0, Busicalc, Joy-slicks, Mouse, Discboxen, Logo etc., Tel. 0711/ 539976, Stefan

Verk. C-1280 + Zub. Franz Heinrich, Tel. 0721/ 862422

Suchen Tauschpariner für C64: Haben immer die neuesten Sachen. Daniel Spilker, Jägerstr. 1. B. u. J. Krutzki, Nonengrund 14, belde 4811 Oerlinghausen

Verk Orig.! Graße Auswahl! Spiele wie: Strider. The New Zealand Story usw., billig abzugeben. Jens Krutzkl, Nonengrund 14, 4811 Oerling-

Veik. Orig. Spiele und Anwenderprg. für C64 zu halben Preisen, Rückumschlag für Liste an: Jens Rilling, Stauterstr. 74, 7980 Havensburg

Verk, Orig, C64-Disk Hero Turtles (ganz neu) für 40 DM, Verk, außerdem noch dt. Anleitung (ür Pirates für 10 DM, Ruft an: Tel, 09409/430 (Matthias)

Verk. billig PD-Soft für C-64. Info's gg. RP bei: Matthias Holtkamp., Isselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln 1



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche pressg. Stero-Mon. für Amiga 500 u. altere Spiele im Tausch o. Kauf (Nebulus, Bombuzal u.a.), W. Wiesner, PF 202. O-7240 Grim-

Suche, biete, tausche Software für C64 & Amiga 500. Listen an Larsen Freyer, Untitzer Str. 8. 0-6502 Gera-Liebschwitz. 100 % Antwort

Suche Speichererweiterung für Amiga 1000. 100 % in Ordnung, mindestens 1 Megabyte, ho Corrode, Blumenstr. 6, CH-9400 Rorschach Tel. CH- 071/416591

Suche Amiga Spiele möglichst billig, und eine 1. MByle: Speichererweiterung. Antwort nur am Sonntag en: Brüggler Markus, Markt 46, 5602 Wegrain

Verk, ältere und neuere Spiele aller Art. Greatcourts, Reederei, Fruit, T. Out Run, Liste bei P. Diepold, Am Kapuzinerhötzl 1, 8000 München 50

Commodore 64 mil 2 Datasetten und 200 Orig. VHB 250 DM, Amiga mit Mon. und 30 Orig. VHB 1200 DM. ATARI 800 XL, Orig.: Tel. 057 46/ 8430

Verk, Orig. Pool of Radiance (AD & D) = Univ. Militär-Simulator, (UMS) + Scenario-Disk, Alles m. dt. Ant. 1 Zusammen 70 DM, Tel. 02303/ 14009

Verk, Midwinter 35 DM, Imperium 35 DM, Archipelagos 20 DM. Tel: 05341/41292 (Mike) ab 17 Uhr.

Verk. Orig.-Games. Schreibt an: Eric Sanders Mercatorpin. 54 b, CL-6216 Maastricht (Holland)

Suche gute und billige Software. Auch Tausch-Listen + Disks an: Niko van Hoff, Färberstr. 46, 4155 Grefrath 2, 100 % Antwort.

Verk.: Overun, UMS I, Waterloo, D.R.A.G.O.N. Force, Flugsim, II, suche ext. 3.5" - Zoll- LW für ASOO, Tet. 04479/6395, Kontakte

Suche neueste Amigasoftware und Anwenderpag. Schlickt eure Listen an: Dirk Esser. Hehlratherstr. 2 A. 5180 Eschweiler

Verk, Midwinter, TV-Sports, Basketball, Indy 8, Champions, Krynn, u. a., zum halben NP, M Böddeker, Sandstr. 153, 4100 Dulsburg 17, Tel. 02841/52059

Verk, North u. South 25 DM, 20000 Meilerr unter dem Meer 20 DM und Reise zum Miltelpunkt der Erde 20 DM, ruft an; Tel. 030/4124130

A 1000. Mon. 1084 S, orig. A-LW, 1300 DM, Orig.: Pirates 50 DM. Superwonderboy 40 DM, Bards Talle I - I lie 25 DM. Xenon II 40 DM, Tel 08702/1382, Rainer

Verk, Orig.: Wings 45 DM, Flight of the Intruder 55 DM, suche Gameboy bis 75 DM. Tel. 05724 8556

Verk. Imperium + Ultima 4 + Stellar Crusade für je 40 DM. Oil Imp. + Folt je 35 DM. Phamasie III 30 DM, Tel. 0209/86381, (Mo-Fr., 14 - 17 Uhr, Christian)

Verk. für den Amiga das Orig. Spiel ELIMINA-TOR für 20 DM + Porto. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen. Tel. 05037/2854

Verk. Ong. Jumping Jack Son und Carrier Command (noch hie benutzt, denn Orig, verp. -verschweißt) für nur je 30 DM. Tel. 07231: 46359. Schneit.

Verk, Ong. F16-Falcon • MD 1, B-Manager, T-Persuit, Toobin, TV S -Football, 688 Sub., Indy 500, North Sea Inferno. suche: Lemmings, Zak., R. Dangerous u. a., Tel. 07452/69389

Suche Orig. Loom, Dr., Maniac-M., dt., Zak Mc Kracken. dt., Biete je 30 DM oder alle drei 100 DM. U. Drijke, Alter Fischerpfad 10, 2980 Norden, Tel. 04931/167222

Verk, Orig. Amiga-Spiele, Sehr günstig, Plotting, Rainbow I., Kick Off 2, Ishido, Turrican, B. Volley, Wings of Fury etc., Tel. 08121/82474

Suche zoverf. Tauschpariner für Amiga, Listen o. Disks an: Sven Schmidt, Chausseestr. 70, 1000 Berlin 65. 100 % Antwort.

Kaufe Amiga-Orig. Spiele mit Anleitung und Verpackung zu vermünftigen Preisen. Angebbitte schriftlich an: P. Peters, Heustr. 3, 5107 Srath

Top Orig. zu verk.: Elvira in dt. oder engl. Transworld dt., für 60 DM und Elvira 80 DM. Tel. 069/5602882, Markus verl., Amiga. Bez. Höchstpreise für Amigastuff, Tel. 06781/ 46740

Verk, Philips TV-Tuner für Mon. 1084 für 100 DM. Thomas Zimorski, Maxderlerstr. 62, 6701 Refeerbalde

Suche: Monkey Island, dt., Railroad Tycoon und leg. Music-Demos. Angeb. an; Jan Tholl. Heerer Tor 6 a, D-3328 Sehida

Suche: Ong.: Emlyn H. Int.-Soccer, Bundestgam., Pirates dt., Team Yankee, Midwinter dt. Hiko de Buhr, Osterforsir, 29, 2912 Uplengen, Tet. 04958/1432

Amigaspiele zu verk.. Time 30 DM, Operation Steelih 50 DM, X-Out 40 DM, Jumping Jack Son 40 DM, Plague 50 DM, Gesamtpress 180 DM, Alles Orig. Thorsten Eska, Tel. 07158: 3886

Rock'n Roll: 40 DM, Tel. 02641/27189-Volker. Suche auch Dightzer-Softw., Audio-Video, auch PD. Tausch gg. Fred-Fish-PD möglich. Suche Harddisk!

Suche Orig. Ultima 1-4. Möglichst im Bereich Bonn, Zahle gut. Tel. 02224/78983

Verk, 20 Amiga-Orig., ab 15 DM. (Buck Rogers, Powermanager, F-19, Flight of Intruder, F-29, Lemmings...), Tel. 07031/53772) ab 17 Uhr

Verk folgende Orig. Spiele: Superman 40 DM, King's Quest 1-3 je 20 DM, Tel. 06035/2731, Martin, ab 15 Utur

Amiga 500, Mon. 1084, Joy-Sticks, Orig. - Prg. 1 MB- Disketten usw., System ganz selten genutzt. Preis 1050 DM, Tel. 04121/72858, U. Thomann.

Suche dingend Shooten Up Constr. Kn (Seuck) für Amiga. Nur Ong., gut erhalten. Zahle 40 DM, ruft an: Markus. Tel. 02832/80800

Tausche oder verk. Orlg., z.B.: Voyager 30 DM, 68B Atlack Sub 30 DM, Battlehawks 1942. Archipelagos, Ruttan: Tel. 02102/60316 (Alex).

Suche zuverl. Tauschpartner. Möglichst im Raum Hamburg eder Norddeutschland. Tel. 040/7324189. Mo.-Mil. von 15 - 18 Uhr. Christian

Suche Power-Plays von 88th Preis nach VB Tausche auch Amiga Soft, Maurice H., Berghäuserstr. 20 a, 4350 Recklinghausen.

Suche dringend. Monkey Island. Angeb. an Tel. 09822/5353 Simon, ab 15 Uhr

Verk, orig. Test Drive v. Accolade 1. nur 40DM. selbstvergtåndlich ohne Virus. Tel. ab 19 - 20 Uhr; Fragt nach Aalex, Tel. 0841/53090

Suche A1000 o. Enweit 100 % o.k. zahle bis 300 DM, Angeb. an: Dirk Bittner. Steffensweg 32, 4788 Warstein. Tel. 02902/76520

Orig. für 225 DM, nur zus. z.B. Ultima 5, Buck Rogers, Cadaver, Curse, Captive, Champions of K., Kick Off 2, Andreas Bramer, Tel. 0228/ 210431

Verk. Amiga-Orig. (Side Show, Antheads, Grentlings 2, Champions of Krynn), billig (ab 25 DM): Jochen Till, Tel. 08142/9147, ab 16 Uhr

Verk. A 500 + 1084 S + Disk-Box + 40 Disks + Orig. Splet - Grafik Disk u. Mausmatte, HB, und sonstiges Zub. (Joysticks, Maus. etc.), + TV-Modulator, Tel. 07150/31717, Prels VB

Verk, Amiga Orig, Etvira 1 MB, kemplett dt., Topzustand, VB 60 DM, inkl. Versandkosten, Tel. 08671/20985, Stefan

Biete Wings of Death, Flood, Invest, Zynaps. Exolon, Suche Paradroid 90, Lemmings, James Pond, Port's of Call, M. U. D. S., R. Danger 11., Tel. 792661, Michael

Tausche 1280 mit viel Zub, und evtl. F-Mon. gg. A500 mit Games und evtl. Monitor. Verk auch nach VB. Tel. 07231/34506, Rafael

Verk, weg. Systemwechset Amiga 500, Mon., 1 MB, Bücher, Spiele, Joystick, Maus, VB 1100 DM, 100 % o.k., Tet. 07041/2519, bei Rouven Buchtella

Suche dt. Ant. für Empire, zahle 15 DM. Verk. Red Storm Rising 40 DM. Transworld 35 DM. Om the Road 35 DM. Rainer Kress, Tel. 09922 5557, nach 18 Uhr.

Suche A2000 bis 1000 DM, Verk, X-Out 40 DM, Switchblade 40 DM, Z-Out 50 DM, James Pond 40 DM, melden ab 20 Uhr; Tel. 08133/1261 (Mathias)

Verk, Midwinter, TV Sports Basketball, F-16 Combat Pilot, Interphase, Star Command für jo 40 - 50 DM, Tel. 02641/25259, bzw. 02641/ 24192 (J6cg) Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga Schreibt mit Liste an: Norman Freim, Zimmermannstr. 9, 7887 Lautenburg

Achtung PDI Verk, alle meine PD-Disks, Jede Serie vorhanden, Preis: 0,50 DM pre Disk, Tel 0711/383402, Michaef, ab 13 Uhr

Suche A-Softl Habe selbst z. B. Chaos strikes back, Paradroid 90, Cadaver u. v. a., schickt Listen an: Ahmed Hallak, Gr. Brunnenstr. 117, 2000 HH-50

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Schickt eure Listen an: Andreas Rosoli, Spr. Kirchenweg 82, A-3100 St. Pölten

Suche Tauschpartner für Amiga und Atari ST Friendship Rules P.O. Box 591, A-4840 Vökklabruck, Austria

Kickstarlumschleiung + Kickstarl 1.3 (Eprom), NP 200 DM für 70 DM, 0.5-MB- Speichererw. VB 70 DM, 1.6-MB- Speichererw., VB 350 DM, Tel. 0731/387636

Suche für Amiga 500 R-Type I und II und Katekis, Tel. 09131/601355 ab 18 Llhr

Suche Tauschpartner für A 500. Habe ständig neueste Solt. Tel. 02362/73579, Mathias oder Tel. 02362/42175, Marco

Verk.; Kaiser-Sim., 50 DM, Conflict (Str. um Nath-Ost-Problem) 15 DM, Omega (Str). 35 DM, Kampfgruppe (Str. um Wk II mit 0, 70 Walfansystemen) 35 DM. Tel. 02365/46292

Suche: Int. LW für A 1000, neu oder-gebr., evtl. def., A 1000 mit funkt. df0. M. Heln, Spritzbergstr. 12, 6920 Sinsheim

Verk, Amiga Orig.: Zak McKracken 45 DM, Indiana Jones 45 DM, Satari Games 35 DM, Berlin 1948 50 DM, Eskimo Games 19 DM, Oliver u. Co. 25 DM, Agter. 25 DM, alie zus, 205 DM. Tel. 04531:84887

Orig. Champions of Krynn für 35 DM zu verk. Bin auch zum Tausch gg. ein anderes Spiel bereit. Tel: 06261/14194, ab 15 Uhr

Kaufe und tausche Orig., suche Gameboy dringend. Abs.: M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick. Suche auch Atari 2600

Verk, Cadaver, Corporation, Imperium, Powermonger, Populous, Bloodwych, Sim City, Flood, Pood of Radiance, Preiss nach VB, F. Hagiberg, Tel. 040/4221978

Verk., tausche Orig. Day of the Viper für 30 DM oder gg. F-16 Falcon, F-16 Combat Pilot usw., auch Rollenspiele. Tel. 02241/382362, Jens verf.

Verk., Flip-Flop (Othello) 15 DM, Xenophobe 25 DM, Roadwar Europa 25 DM, Chrystal Hammer 15 DM, Fartasy World Dizzy 25 DM, Festpreise, Tel. 0228/255163, Marbn

Verk.: Dungeon Master, Chaos Str. Back, Hillslear, Paradroid, D'go alone, Curse of the Az Bonds, Dragon Flight, alles Orig. je 35 DM. Tel-0684 n/63570, Christian

Verk.: Powermonger, Oragons Breeth, Invest, Tennis Cup, UMS & Szenatio-Ossks, Suche PGA Tour Golf und Kicker, Melden ab 18 Uhr: Tel. 07142/43387, Markus

Verk. Pool of Rädiance. Curse of Az. Bonds, Elite, Drakkhen, Day of The Viper, Night & Magic II, Ocadrallen oder Tausch g. andere Rollenspiele. Tel. 0711/375966

Verk, oder tausche: TV Sports Basketball, Zak Mc Kracken, Red Storm Rising, Super Wonder Boy, BundesbgaMan, Manchester United, Preis 25 - 40 DM, Suche Dungeon Master, Cedever, Monkey Islands, Player Manager, Tel. 089-707986

Verk, Orig. Games: Zombie, Legend of Faerghall, Microprose-Soccer, Silent Service, TV-Sports, Basketball, allie dt. Anl., Tel. 09153: 7155, ab 18 Uhr

Verk. orig. King's Quest 1-3, Arazok's Tomb, Sextett, Jack Nick's Golf Sim., P. VB. tausche auch, verk. Amiga Hette 2-88. - 11/88, Tel. 07821/4586, Andreas

Verk, Kamptgruppe, Midwinter, Firebrigade, Champ, of Krynn, Red Storm Rising, Full Metall Planete, Rings of Medusa, Heros-O 1, Kingdom of Engl., Tel. 08444/7098

Verk. Orig. Kick Off, Extra Time, Hally 1990, Football Manager 2, Custodian, Resse zum Mittelpunkt der Erde, zus. 130 DM, Tel. 06228-1276, Andreas vert.

Biete Puzznic 50 DM, Interphase, Sphencal, Twin World, Toobin, Tracker, S. Wonderboy, Purple Saturn Day u. s., a 35 DM. Jürgen Endreß, Tel. 07472/1339 Hilte. Suche dringend die dt. Anleitung zu Their Finest Hour, zahle bis zu 10 DM. Damei Janson, A. Heckel 7, 6521 Mölsheim, Tel. 06243:5550

Verk. 30 orig. Baller- und Geschicklichkeitsspiele für je 25 DM. Verbilligung bei Mehrabnahme. Tel. 0271/355297

Verk, Ong. Great Counts II 45 DM, Elvira 80 DM, incl. Porto and Verp., Tel. 06131/3B4821, ab 17 Uhr

Suche zuv. Tauschpartner für Amiga-Soft Raum Nürnberg. Seid Ihr Tauschpartner nicht nur für einmal, dann ruft an: Michael Gerf, Tel. 451530

Tausche Second World (Handels und Strategiespiele, ASM-HIT) oder Legend of Faerghail gg, Sim Earth, Tef, 0791/3152, verl. Martin

Suche für A 500 Software für Erwachsene. Tel. 08123/1712. Gottfried ab 18 Uhr

Suche Software (nur Orig.) für Amiga. Angeb. an. Dieter Zilich, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden

Verkutausche Stra - und Pro - Sp. (Amiga-Orig.), z. 8. Dragon W. + Uli. V + M. + Chaos Str. Back + Pool o. R. + Powern. u. a., suchs Curse + Battle II, Tel. Q4127-1567 (Timo)

Verk, Orig. Midwinter, Populaus, RVF-Honda, Carr. Command, Summer Edit., je 35 DM, o. Taysch gg, A-10, F-29, Speedball, Tet. 04651/ 8760 n. 17 Uhr

Verk Philips Farb-Monitor pur für 400 DM. Ihr könnt mich erreichen unter Tel. 05084/1728. Christian Foiti

Verk.nausche: Foft, Invest, Wallstr. W. Millenium 2.2 40 DM, Armageddoon Man, Boing 727 20 DM, suche Kaiser, F-16, Transworld, Tel. 040/7112293, ab 18 Uhr

Verk. Rick Dangerous II 59 DM, und von Data Becker die Bücher "Amlga Bask:" 40 DM, « "C für Einsteiger" 30 DM. + Amiga-Hefte, Tel. 04627: 944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk, und lausche neueste und alte Games zu günstigen Preisen. Schreibt an: Gerhard Wagschal, Große Pranke 14c, 3000 Hannover, Tel. 0511/757770

Verk. Amiga Orig.: Wings 1 MB, F-16 Combet Pilot. je 40 DM, Atari-ST-Emut., Chamáleon 55 DM. Bernhard Michel, Untere Doristr. 130, 5900 Sleden

Kaufe orig. Falcon F-16 35 DM, Wild West World 45 DM Kaufe auch PDs, Manfred Böhr, Friedrich-Ebert Str. 22, 3550 Marquig, nur Orig.

Suche Going Fishing oder anderes Angelprg., auch für Atan ST ges., H. Thoma, \$110 Alsdorf, Robert-Koch-Str. 15

Verk, Amiga-Soccer für 15 DM und The Games Summer Edition für 48 DM, Beide Orig, (dt.) zus, für 58 DM, Tel. 05373/7855

Suche dringend Reflenspiele und Ringkamptspiele, sowie Might & Magic II u. Moin Event. Schickt eure Listen an: Sorkan Durgun, Lenge Str. 34, 4791 Uchtenau

Verk. spottbliig: Wirtschaftsspiele, Englisch -Erdkunde und Powerplays \$9. Schreibt an: Björn Ohmann, Akazienstr. 11, 2878 Whausen

Verk.: Amlga.-Crig.: Turrican 40 DM, Fire ↓ Brimstone 40 DM, Emlyn Hughes Soccer 40 DM, Indy3 - Adv. 40 DM, zus. nur 150 DM, Ingo Biesenthal, Tel. 07461/76636

Verk.: Orig Rollenspiele (Amiga): Dragons of Flame, Legend of Faerghail, Xenomorph, Phantasie 3, Shadowgate Imperium, Tel. 09127/ 8853

Verk. A 1000 für 500 DM. Suche Tauschpartner für PC-Soft, Ruft doch mal an. Tel. 02831/ 86750, Norman

Suche Tauschpartner, 100 %, Thomas Gessner, Schillstr, 38, O-3037 Magdeburg

Verk. Orig.: Pink-Panther, Clever Smart, Vampires, Empire, Western Games, je 15 DM, Larry II 512 KB mit Lösung, dt. Anl., 55 DM, Tel. 02831/3058, Alle 100 DM

Verk, Amiga-Ong., James Pond, Future Dreams, Their finest Hour and Loom für je 30 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Achtung, A 2000 Alf 2-Festplatte 2D MB + Controller für 500 DM, Zusätzlich TV-Tuner, kabel-täuglich, für nur 100 DM, Michael, Tel. 07171/88125

Softwaretausch: Habe Champ of Krynn u. Bards T 2. suche Leg. of Faerghail, Ultima V. Chaos str. Back, Dragon FI.; Th. Hammer-schmidt, Tel. 08331/80354, zw. 18 und 19 Uhr. Nur Ong.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Tausche, verk.(kaufe) Games für NEO GEO, M. D. und Amiga Suche Amiga 500 (gut erh.), söwie 2, LW und Speichererw. Tel. 0421/ 391352, (Alex).

Hardline (leg. Gruppe) sucht f\u00e4hige Coder und neue TOP-Kontakte. Write lo: Andre Gerke, Auf der Woort 3. 5768 Sundarn 9, only legal.

Verk.-Powermonger 65 DM, its came for Desert 20 DM, Andreas Kratt, Abt.-Ernst-Str. 6, 7930 Alfsteußingen

Verk.: Secret of Monkey Island: 65 DM, Treasure Island, Trian, Sidewinder, Arkanold. je 20 DM, Nur Ong, Ruti an: Tel. 08341/17377 (Philip)

Verk., suche, tausche Orig., bzw. Komplentösung (z. B. Powermonger, Monkey-Islands, Pirates etc.), Listen an: Th. Dulitz, Frauenlandstr. 21, 8700 Würzburg

Verk, Starflight 1, Xenon 2, Strider, Grand Prix Circuit, suche M1 Tank-Platoon u. andere Spiele. (Ong.), Tel. 04837/356

Achtung Suche folgende Spiele: Panzer Strike, Asgard, Transworld, Bismarck und andere gute Str.-Spiele, zahle gut. Tel. 089/6707006. München

Suche Power Play Ausgaben 6/89 und 10/89. Suche auch mit PP-Prädikat ausgezeichnete Spiele: Gerold Schmid, Moeswaldsh. 15, 7858 Weit/Rhan

Verk. ca. 100 Orig, für Amige, z. B. Venus. Beast II, F-195 F., The Plague usw., auch Orig, für C-64 und Game Boy. Ruft an: Tel. 08105/5337 (Silven)

Suche A 500 - Imperium (Börsen-Spiele), Zahle 500 DM bis 700 DM, sFr. oder DM ist egal. Tel. 061/496902 nach 18 Uhr. Basel/CH- Richard verlappen.

Amigall Suche Amiga-Orig. Prg. alt und neu, zähle gut. Listen an Werner Kraus, 8074 Gaimershelm, Kraibere 45, Tel. 08458/2733, ab 17 Uhr.

Kaule, tausche und verk. Spiele. Habe Xenon 2, Imperium, Champions of Krynn, Starlighi, Eye of Horus, Carrier Command, Infocom Adv. u. v. m. Tel. 021:r355297

Verk oder fausche Orig. (Larry 3, Team Yankee, Pro Draw, Gunship, E-Motion, Gravity, Res. 101, Elite, Digipaint 3, u. a). Tel. 04331/ 27984

Verk, Amiga 2000 Grundversien mit Monstor lür 1850 DM Liefere Inn in Schlesw, Holstein + HH kostenios an. Tel. 04821/78156

Verk. Spiele für 30 DM. TV Sports Football, Basketball, Starllight, North & South, F-16 Falcon, Indy 3, Jörg Schulte, Schillierstr, 19, 2990 Papenburg 1

Verk, Zak McKracken (engl.) neuw, und ong. verp. (Amiga) für 30 DM. Tel. 02261/61189 (Karsten), Suche Game-Boy - PC-Engine-Module / Hochstpreise

Suche orig. Red Storm Flising, UMS H, Harpoon und div. Simulationen und Strategiespiele, Heiko Häublein, Tel. 02103/44844 ab 18 Uhr

Achtung, An alle Amiga-Freaks, Suche dringerd Amiga-Qog, aller Art, Usten an Rudi Geier, Beilingrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/ 59586 ab 18 Uhr

Einsteiger A 500 sucht Anschluß. Erfahrungsund Prögrammaustausch, Interesse an Clubs. Meinhard Linke, NW 59, C-4240 Querfurt, Tel. 004430:2516

User sucht Soft, zuverl. Partner, Spiele u. Anwendersoftw., 100 % Antwort M. Linke, NW 59, O-4240 Querfurl. Tel. 004430/2516

Verk, Amiga-Orig.: Xenomorph, Wolfpack, Team Yankse, Airborne Ranger, Battle Command. Liste bel; W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Suche preisgünstigen Amiga 500 mit Farbmön., Speicherenv, 1 MB. Suche billigen ZX-81. Schreibt an: Franz Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Verk.: Their finest Hour, Red Heat, Western Games, Purk Panther, Clever + Smart, Star Trek. Vampire Empire, Captain Blood. Tel. 07071/4680

Suche I, Amiga 500 2-MB-Speichererw. für 198 DM, 2, LW, für 98 DM, suche Spiele I, Sega Master System. Nehme es auch kostenios. Tel. 07720/61745

Einsteiger sucht Software e. ältere. Kaufe der Hardw., su. Leergeh. zu A1000 u. Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Siegfried Ebel. Travestr. 20, 2390 Flensburg Suche A500 mit Farbman, u. 518-1-MB-Speicherenw. 100% I.O., Schreibt an; Frank Böttger. Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Verk, orig. Spiele, z. B. Pang, Lotus Espirt, Ninja 2, Larry 3, Transworld, Chase HQ 2, Plotting, Golden Axe etc., Tell. 0421/6164817

Verk, Orig.-Prg. für Amiga, Auch Tausch gg. Module für PC-Engine oder Gameboy sind willkommen. Kaufe auch bis 30 DM. Tel. 07024/ 51056

Verk. A 500, 100 % o.k., - 1 Joystick, für 600 DM. Tel. 02271/51861, nach 18 Uhr

Suche dt. Anleitungen für: Sim-Oity, Warriors of Distiny, Grystals of arborea, The Sword & The Rose, Carlhago, Spelifile, Powermonger, Kaiser II. "N Zeggel, Tel. 02355/3973."

Suche dringend Flood, Player Manager und New-Zealand-Story für A500. Niko Werth, Tel. 09421/40117, Dienstag annufen, nur Orig.)

Verk. Ong.: Powermonger \$0 DM, Populous 40 DM, Turrican 30 DM, Oil Imperium 30 DM, Famtavision 25 DM, suche Tauschpartner und Dungeon Master. Tel. 07181/85193 ab 14 h

Suche neueste Software, auch Demos, Verk, oder tausche Indy III, Adv., Falcon F-16, Powermonger, Beast I, Tel. 06157/6798

Suche für Amiga: Empire, Overrun, Ultima 5 (zahle sehr gul), Tel. 0511/872644, ab 19 Uhr

Vekr. eng. Software für Amlga. Pang 45 DM, Loopz 40 DM, X-Out 45 DM, Powermonger 50 DM, Spindizzy Worlds 50 DM. Tel. 05032/1422

Verk, Monkey Isl., Champ of Krynn, World Sokcer, Micro. Soccer für je 45 DM. Alle zus, für 140 DM. T. Wollersheim, Redwitzstr. 66, 5000 Koln

Kaufe, tausche und verk, Prg. aller Arten (Originale, PD...). Liste gg. Freiumschlag von Ü. Zschuckelt, K.-Marx-Str. 1, O-8403 Münchritz

Suche Amiga 500 mit Disketten-LW 3,5" Zoll, Preis um 500 DM. Ingo Kaphengst, Am Eichberg 3, C-2864 Plau

Suche TV-Modulator für A500, zahle bis 55 DM. Tel: 05625/5163, dringend nach Christian trapen

Suche Orig. "Galaxy 89" bis 20 DM. "Phoenix" 20 DM. Seconds Out Boxing 20 DM o. Tausch gg. Orig. "Grand National" (Norbert). Tel. 0231/ 216193

Verk. Orig.: Dragon Strike, Castle Master, Rick Dangerous, Spherical je 30 DM, alte zus. 100 DM. Tel. 08105/1425

Suche: Powermonger, Monkey Island, Dung, Master, Paradr. 90, Wing Com., Cadaver (zahle je 30 - 45 DM). T. Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Verk, Happy-Computer + Power-Play von 2/87 - 2/90, Verk, nur kompl, für 180 DM + Porto, F. Ruch, Suntumer Str. 47 a, 4630 Bochum 1

Verk. Orig., gg. Angebat: Wings, Imperium, Oil Imp., Iron Lord, Microprose Soccer, Daily Double u. and. Programme. M. Weißbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. 55 Orig.-Spiele für Amlga. Liste anfordern. Jürgen Falkner, PF 1125, 8905 Mering, bitte 80 Pl. RP beifügen! Danke.

Originalell Verk, gute Söftware für 40 bis 60 DM Hauptsächlich Rollenspiele, aber auch MUDS-Winschaftsim., und Fußball-Manager. Tel. 02203/66537. Thomas

Verk. 5.25" LW, extern, 40 - 80-Tracks, 100 % lg o.k., 130 DM, + 700 5.25"-Disks, gebr., 210 DM, Tef. 040/6997593, ab 15 Uhr

Suche Orig. aller Art. Biete VB 20 DM o. mehr. Für Arniga 500, Tel. 06253/6527, Verk. C-64-Orig. wie Pirates, Hillsfare, St. C. Racer

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Software. Bitte schreibt an: Ulrich Neumann, Sudetenstr. 113, 8950 Kaufbeuren 2, 100 %

Verk, Chaos Sirikes Back für Ihren Amiga ab 1 MB für schlappe 45 DM > NN, Verk, auch ATARI-ST-Ong, Tel. 08505:2190, Wochenen-

Verk. 37 Ong.-Games für Amiga gg. Höchstgebot. Liste gg. Rückumschlag von Korch Georg. Tirolfstr. 27, 6750 K'lautern. Tel. 0631/48678

Verk. Pirales 45 DM, Flings at Med. 35 DM, Starflight 40 DM, Indy 3 40 DM, Carrier Comm., 25 DM, zus. 170 DM. Game Boy • Zub. + Netztell + S. Mario • Garant. 225 DM. Tel. 08025/ 2149 Schickl mir Euren Computerschroft, Wenn es geht, gratis, Ame Wulf, Kölnerlandstr, 137, 4000 Düsseldorf 13, Tel. 0211/753373

Verk. 27 Orig.-Games: z. B. Kick Off, Toobin, Shadow of the Beast, Klax, Full Metall Planete, Bubble Bobble, Strider, Rainbow Island, Batnan, Tel. 08473/1430

Tausche, kaufe und verk, Orig, Soft, z. B. Tiebreak, Deluxe Paint 3, Kick Off usw., Jens Westermann, Weinligstraße 7, 3040 Soltau, Tel. 05191/16725

Verk. Loom 40 DM, Shinobi 30 DM, Oil Imp. 30 DM, für Amiga, Tim Köhler, Sonnenhügel 8, 8711 Mainstockhelm. Suche außerdem Tolo, Zahle bis zu 50 DM.

Verk, Orig. F-16 Combat Pilot für 40 DM. Oder tausche gg. Turrican, Indianapolis 500, Gunsnip, Fighter Bomber, Tel. 040/7425997. Daniel

Verk, Ong. Rogers, Utilma V, Dungeon Master, Utilma IV sowie Third Courier für je 45 DM, oder zwel für 80 DM. Tel. 06150/53840 (Robert)

Suche: Cadaver, Lemmings, Buck Rogers, Curse of 1, Az, Bonds, M1 Tank Platoon, Anrulen bei: 08134/6403, Thomas, nur Spiele mit di. Anleitung.

Achtung Amigat! 3ch tausche das legendäre Gunship gg. F-19 Steelth Fighter. Nur Örig. und 100 % o.k.. Tel. 030/4021839, Berlin

Suche Lattice (auch altere Vers.) bis 80 DM. Suche außerdem Orig, jeder Art, z.B. Spiele. Tel. 08133/6851

Tausche Larry 3, PQ 2, SQ 3, Unreal, Future Wars gg. Damocles u. a, Sierra-Games des Jahres 90l. Tel. 02333/73561, yerk. keine Sierra-Games.

Verk, Orig.: Fish 35 DM, Indy III 40 DM, Vermeer 35 DM, Tel. 09944/1070, Maxi verl. Mo. u. Di, nach 16 Uhr, ansonsten each 14 Uhr anrulen

Komplettset A 500, 1 MB, Mon, CM 8833 (Stereo), Lit. Disks, Maus. + Pad., und sonst. Zub. nur 1150 DM. Heiko Jendrelski, Breughelstr. 7, 3152 lisede 5

A 500 (kaum gebr. mit Garantle) + TV-Mod. • 2 Joys • 40 Disks + Box VB 880 DM. Krowiak Tiberius. An der Stadthalle 17, 8740 Bad Neystadt

Verk. oder tausche Amiga Soft-Orig. Versand per NN. St. 40 DM, Wings, Fugger, Kings Quest 2, Zany Golf, Xenomorph u. a. Tel. ab 19 Uhr: 02822/52415

Suche Tauschpartner für Games und Demos. Melde Dich unter: 04221/6945 (Ulrich)

Suche ext. Festplatte für A500, 20 MB, anschlußfertig. Preis VHS, muß 100 % fit sein. Thorsten Drews, Theodor-Storm-Str. 43 b, 2360 Bad Segeberg

Verk. Org. Spiele mit Anl. u. Verpackung, Preise zwischen 20 - 50 DM. Invest, Im. Soccer Ch., Full Metalt PL., Wild West World, Budokan, Dragonflight, Ch. of K., ... Thomas, Tel. 030/7069456

Suche preisgünstig Speichererw, für A 500 auf 1 MB + Uhr, nur 100 % o.k., Abs.; Jakob Igel. Franz-Mehring-Str. 7, O-9066 Chemnitz

Verk. Waterloo von PSS mit dt. Ant. (Orig.): Historische 3-D- Simulation VB 50 DM. Ungespielt, neu. Tel. 05723/76278, nach 19 Uhr

Kaufe alle und neue Soft, Suche Panza Kick B. Last Patrol, Wollp., Golden Axe u. a., A. Klewer, Schulweg 28, 2879 Meerstedt, no call!

Powerplay-Tips. In Orig. - Ordner von 3:90 bis 3/ 94. Die Tips für 35 DM bei Frank Höls, Öderstr. 7, 2990 Aschendorf, der erste bekommt sie.

Ideal für Einsteiger. A 500 (1 MB) + TV-Mod. + 5 Orig. Spiele (Turrican, F-16 Falcon) + Joystick. Alles ca. 1 Jahr all und 100 % c.k., Tel. 0721:375842. Mok.

Hi Freaks. Ich suche Software aller Art. Tausche gern. Habe u. a. Mortkey Island. Falls Ihr Interesse habt zum Tausch, Tel.: 02434/4812

Adventure-Fans autgepaßt. Verk.: King's Quest III 35 DM. Tom & Jerry 35 DM, suche: King's Quest 4, Space 03, HQ 2: Soilliter gut erhalten sein: Tei. d88i:6018250 Amiga Schweizt Verk. Orig, Hybris, Menace, Facton m. Mission, 170 sfr. Leerdisks; 2 sfr. Weitere Prg. vorhanden. Rockit, Flurstr. 6, CH-92420 Uzwil

Weitere Prg. vorhanden. Rockit, Flurstr. 6, CH 92420 Uzwil Verk. Orig.- Soft: Hillstar, Pool of Rad, M & M II

Verk. Orig. Soft: Hillster, Pool of Rad, M & M II, Dungeon Master, Populous, Bourd's Tale II, suche Rollen- u. Strategiesplete auf PC, Michael. Tel. 08232/1594 Rosenheim! Suche, verk, oder tausche Demo-Intromaker, Spiele und PD's, Verk, nach Alex oder Alf, Tel, 08031/88334

Suche Tauschpartner für Amige-Sohw., Tel. 02434/4659 (verl. Dirk)

Verk, Pirates, F-16 Falcon, Lords of t. R. Sun für je 40 DM, North and South, Populous, Fugger, für ja 35 DM, ruft an: Tel. 06201/56707 (Max).

lich suche Kontakte zwecks Tausch von Software. (Bitte neuel) Falls Interesse, call fast: 02434/4812, n. Lats verl.

Nur München I Suche Komakte in München. Habe Powermonger, Lolus, K. G.- Show, Flood etc., Schicke a. Anfrage Listeni Alex Volgt. Rudharistr. 35, 8000 München 50

Verk. A 500 und Farbmon. 1084 S + Diskbox + Mousepad + div. Magazine wg. Systemwachsel, NP 1859 DM, jetzt nur V8 990 DM. Tel. 0911/305581

Suche alle Infocom-Titel und andere alte Adventures. Tel. 06344/2573

Verk. He. Ouest 70 DM, Zak McKracken 45 DM; Champs of Krynn 55 DM, Pirates 50 DM, Alles orig. und gut erhalten, Christian Meister, Tel. 06102/17112. Neu-Isenburg

Suche Orig-Spiele für AS00: Kampfgruppe, Yuppies Revenge, Tel. 02592/7707, ab 18 Uhr

Hallo Leute. Suche Software aller Art. Falls Ihr

Suche A 500 möglichst mir Monitor, Angeb, an Volker Stiemer, Bockhorst 1, PF 366, O-2600 Güstow, Tel. Güstow, 4741, APP 23

Suche Tauschpartner für Amiga. Call fast: 02434/4812, n. Lars fragen

Hobbyauflösung, A 500, wele Hard- und Software, Info gg. Freiumschlag, Andreas Friedrich, Stubenrauchstr. 70, O-1197 Berlin

Verk, für den Arnigs: Carrier Command für 40 DM und E.-Motion für 35 DM, Klax, Microprose Soccer 35 DM, Indy 3-Adventure 40 DM. Tet 9221/432287

Tausche orig. Kings Quest 1-3, Wings, Xenon 2, It. came t the D., Dungeon Master gg. Cadaver, Police Q2, Op. Stealth, Zak, LHX, KQ 4, Ishldg, Tel, 089/3519444

Verk, Farbdrucker für Arniga, Olivetti 105 DM für 500 DM, Torsten Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede, Tel. 05142:775

Damocles, Capiwe, Dr. Flight, Space-Rouge, Cast. Master, Indi Soo, Heuréka-Engl. je 45 DM, Dank-Side, Rock Th Roll, Xenon II. Ball. Squardran je 35 DM. D-Paint III 150 DM. Reflecibons 45 DM. Protect, Conqueror, Astatoris, Starbazer, je 26 DM. Bucher III. III mrt 30 Disk 120 DM. Synchorn-Express m. Hardware neu 35 DM. Aminga-Bramos J DM. view 150 DM. view

Verk. Komplettiös, und Pläne zu Indy 3, Legend of Faerghall und Seczel of Monkey Island. Außerdem viel Public Domain. Tel. 0231/ 5600817, suche Gameboy

Verk. Starflight, Paradroid 90, Rainbow Islands, lock-Off S. Barthels, Helligenroderstr. 89 a. 2805 Helligenrode, Tet.: 04206/6621, ab 17 Uhr

Hey, suche Op. Stealth (dt.), biete Colonel's Bequest von Sierra « Zeitschriften (ASM), Roland Putz, Bleicherhamstr. 15, 8000 München 71, Nur Ong.

Verk, Orig, Indy 3, M. Manslon, Larry 2, Marhe-English-Erdk: - Kurs, Text- u. Datamat, Jean d Arc, Trucking, PD, Oase usw., S. Monkey Island, Tel. 040/7634999

Star Flight 35 DM, Falcon F-16 u. Mission Disk 1 jo 35 DM, Elite 25 DM, Chemp of Krynn 35 DM, Ooze 20 DM, Word Perfect Page Setter 2, Tel. 08141/72100

Verk, Orig.: Fun Box 40 DM, Elite 50 DM, Great Courts 20 DM, Hard Drivin 40 DM, Das Haus 50 DM, u. a. Jürgen Henring, Tel. 07142/41991, ab 20 Uhr.

Verk. Orig. Indianapolis 500 45 DM, Wayne Gretzky Hockey 1 MB 55 DM. Suche: Hockey League-Simulator, Tel. 0201/293632, nach 19 Uhr

Suche: 4th & Inches: Construction Kit. Gretzky Hockey, kaule od. tausche gg. Cng. Wings, Italy 1990, Red Storm Ris., Player Manager, Utilmate Golf, Tel. 06131/71252

Verk Lattice C- Development- System. Incl. Compiler, Editor usw., Vers. 5.04. VB 320 DM, Maik Humpert, Auf dem Meeck 38 a, 3040 Solitau 3



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Suche Space Quest 3 sowie Future Wars u. Zack McKracken (kompl. df.) möglichst preiswert, 100 % o.k., Tel. 0211-278214 (ab 14 Uhr)

Verk das Spiel Back to the Future 2 + Ant. + Orig.- Verp. für 70 DM. Martin Rüssler. Tel. 07948/2935

Verk, Orig. Spiele: Eye of Horus, Castel Ma-ster, 3D Pool, Grand M. Slam, Battle V. usw., auch ASM, Power Play, Amiga-Ausgaben, Tel. 08321;84634, Mark

Verk. Space Ace → Dragons Leir → Starflight I → Midwinter für je 35 DM, Goldenrush → Demons Winter → Radwar 2000 je 36 DM. Tel. 0209: 86381, 14 - 17 Uhr.

Suche C64-Emulator mit Kabel. 1571 vorhan-den. Ebenso Ong.-Prg. after Art, keine Raubko-plan. Dieter Zilch. Tel. 06056/1267

Suche Sierra-Spiele und Indiana 3 (Adv.), Tel. 0761-74240 (Stephan)

Verk, die M & T Amiga-Zerischritten 5/7/87, 1-12/88, 1-12/89, 4-12/90, Für 3 DM pro St., auch Tauschige, Orig.-Spielle - Mod. Tet. 04527/944, ab 17/39 Uhr. Stellan

Suche def. C64-128, A 500, Monitor usw., biete außerdem neue Soft, Liste gg. 2 DM. Thomas Wawrik, Moorweg 10, C-3607 Wegeleben (K. Koplen)

Kickstart 2.0 für jeden Typ. 500-2000 egal! Infos gg. Rückum. von S. Moersch. Postfach 1465, D-8139 Stamberg

Suche billige Ong Tür Amiga bis 60 DM / sFr. (Oliver), Tel. 0041/31/7677228 - CH: 031/

Hilfel Wer kann mit TV Sport Boxing u. Icehak-key und andere Icehockey-Games aus USA besorgen? Chriss Schwinghammer, Tel. 089/ 717038, von 19 - 21 Uhr

Verk. In 80 Tagen um die Welt, Starball, Jinks. nur Orig., Tel. 09631 4465 (je nur 10 DM)

A 1000, 512 KB, ext. Tastatur, Disketten, alles sehr guter Zustand für 850 DM abzugeben, Tel 02234-8821

Tausche Orig 99 PD, auch anders herum Suche und biete auch PD, Tei 04168/672. MS-DOS-PD auf Anfrage.

Tausche A500-Prg. Habet Jumping Jack Son. Shufflepuck Cafe. Digi Paint, Test Drive II, Write to: Hagen Stemer, Komarowstr, 14, O-5800 Gotha

Amiga Ong-Game Flugtotsen-Simulation -Tower FRA - abzugeben für 40 DM. Tel. 030/ 3417683 Raff

Kaufe, verk, und tausche Orig. Software neu & all: Angebote an & Listen von: Stefan Hollen-berg. Kattenvenner Str. 40, W-4540 Lengerich 1.W.

Suche Empire, Railroad Tyootin, F-16 M.1 + II. biete / verk, Pipe Mania 35 DM, Sorc. Lord 15 DM, Nucl. War 35 DM, FIOM 35 DM, Holger Müller, Tel. 06102/8875

Suche für Amiga: Ong. Spiel Conflict in NAM-von Microprose, Suche auch versch, Simulatio-nen, Angeb.: T. Lill, Romerstr. 22, 8340 Pfarrkir-chen

A 500 mit 1 MB, Mon. 1084, 80 Spiele und alles Zub. zum Spielen nur zus. für 3000 DM zu verk... Tel. 06132/95621, ab 18 Uhr

Verk, Orig. Zak McKracken, The 3th Courier Football-M. 2, Kick Off + Extra Time, Billig. Tel 069:771177, after 19 Uhr

Tauschpartner ges.!! Neueste Soft vorh. Tel.

Bubble Bobble ges. für Amiga - nur Orig. Tel. 0471/61114

Suche A 500 ohne Mon. 100%ig lauffähig, bis zu 400 sFr. Schweiz. Tel. 01/3410435, Dani

Aaustrial! Verk. Orig. Pool of R., Larry 3, Indy 500, 883-A-Sub, F-16, Dragon Breath (Palace), Team Yankee, B. Tale 1, auch Tausch, suche Drucker, Tel. 02747/2023

Austrial! Suche Tauschpartner für A 500. Auch Girls und Amlanger, Write in Eberl Thomas, Kl. Geisfeld 111. A-8564 Krottendorf.

Suche Cadaver, Wing Commander, Monkey Island, bez, für alles bis zu 50 DM. Suche auch ext. funktionierendes 2. E.W. Ruff an: Tel. 0621/ 782513 Sirnon

Verk, Seagate ST 138, 33 MB HD, mit OMTI 5527, Transferrate: 460 kB/s + Interface, Ar-schluß einer 2, HD, möglich, für 680 DM, VHB Tel. 06346-2935

Verk. A 500 + Man. 1084 S + 1 MB RAM + 2 Joyst. + Lit., + 300 Disketten + Diskbox + Spiele wie Dungeon Mester, Sentinel für ca. 1300 DM. Tel. 040/8704418

Suche Orig. Indy III (Lucas Film), tausche gg. Operation Thunderbott, Bermuda Project oder ich bez. 35 - 40 DM:Fr. Tet. 61:2910588, Zürich, Schweiz. Tet. aus D.: 0041-1-291-05-88 (Schweiz)

Suche Tauschpariner für Amiga Soft. Nur das Neueste, eventuell auch Kauf. Philipp Ponnig-haus, Kurt-Schumacher-Fing 43, 6072 Drei-

Verk, Orig, Sup. Base (70), Winter Olympiad, Plutos, Suicde Mis, je 10 DM, Silent Serv. 15 DM, Ports p. Call 20 DM, Frank Ansorg, Pour-talestr, 95, CH:3074 Muri

Suche zuv. Teuschpartner, Habe Rainbow Is-lands, Klax u. v. a. Suche auch Tips v. Codes. Schickt Eure Liste an: Dennis Roloks, Herr-mann-Löes-Str. 3, 2447 Heiligenhaten

Suche: Disk-Drive A1011, Mon. 1084 S. Sper-chererw. A501, Tel. 040/757203, ab 18 Uhr.

Verk.; Amiga 500 + Bildschirm 1084, Star LC-10.2, LW, Soeicherew., 10 Orig., + Buch - Dis-ketten, NP 3500 DM, VP 2000 DM. H. Meier, Spechtweg 5, CH-8302 Kloten

Suche A 2000 mit Mon. 1084. Andrees Grassl Seebacherstr. 5. CH-8052 Zürich, Schweiz, Tel. 01/3011773. Nur Scheiz, wenn möglich, neben Zürich. Billig!

Suche dringend Anl. oder Tips für die Spiele Champ of Krynn und Curse of the Azure Bonds Kann leider nichts bezahlen. Tel. 04346:5837

Suche: Billy the Kid. Wings, Last Ninja 2, Emlyn H. Intern. Soccer. Kaule odertausche gg. Penza Kick Boxing. Tel. 05272/8140, Johannes

Suche für den Commodore A 500 ein Amiga Control-Center (Precision-Amiga). We gibt es denn sowas zu kaufen, bzw. wer kann mir helten?. Tel 02241/204677

Suche zuv. Tauschpartner. Bin gut besfückt. Tel. 040:5274877, oder scheebt an: Danny That. Schwelmerweg 37, 2000 HH 62

Suche: Gauntiel-Orig., Zahle 30 - 40 DM Möglichst gut erhalten. Taglich ab 16 Uhr Tet 030:3727551 (Hans verl.) Ist dringend!

Verk. Orig.-Spiele: Tie Break, Powermonger, Populous, Imperium u. a., je 40 DM. Tel. 08752/ 865 (ab 18 Uhr)

Suche Tauschpartner für Amiga. Ruft an: Tel. 07496/1213, Michael verl. oder Listen an: Mi-chael Sarter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten: Hassingen

Suche: A 500 mit Mon. Übernehme Porto. Tel. 06472/1941, Christian

Verk. Rick Dangerous II 55 DM und Arniga-Magazin 6/7, 8/9, 10/11, 12/87, 1-12/88, 1.3-10, 12/89, 4.12/90. Suchs Game-Boy-Spiel. Tel. 0462/7944, ab 18 Uhr. Stellan

Suche günstigen A 500 bis 550 DM. Ruft an Tel. 02974/395, von 19 · 20 Uhr

Verk., A 500, 2, LW, 1 MB-Speichererw., Kabel, Software, Spiele, o. Mon., 650 DM, von M. Eggerl, Am Hoverkamp 72, 4044 Kaarst, Tel. 02101/64436.

Suche zuverl. Tauschpartner mit neur Soft Habe neue Games. Schreibt an: R. Lühr. Kal serstr. 19. 3257 Springe 9.

Verk, Orig, Ice Hockey, 688 Attack Sub., Battle Command zu je 50 DM., Angeb, an: Amndre Rossbach, Im großen Brunkel 7, 3562 Bieden-kopl, 100 % I. C.

Verk. Orig. (Amiga): Legend of Faerghall 60 DM, Xenon II 40 DM, XCopy II 30 DM, Eye of Beholder 70 DM, Tel. 02373/70653, ab 16 Uhr

Verk., tausche Orig.: Starllight 50 DM, Cham-pions of Krynn 55 DM, Swords of Twilight 40 DM. Battletech 40 DM, Falcon F-16 55 DM, alle in dt., 19.1.030:8012600 ab 20 Uhr

Suche Tauschipanner für Amiga. 100 % Antwort. Schickt Listen an: K. Jürgensen, Doberkamp 40, 2313 Raisdorf-Süd, keine PLK.

Tauschpartner, Suche zuverl, Tauschpartner I. Arniga, Tel. 07431/62832, ab 18 Uhr

Zu verk.: A 500 + Monitor für 800 DM. Ohver Kie-sel, Tel. 06758-6286

Verk. Orig.-Splete: Super W. Boy, 25 DM, Stri-der 25 DM, Forgotten Worlds 20 DM, Wings 60 DM, Michael Muschaldzyk, Dieselstr. 77, 4150 Krefeld

Hilfel Suchs dringend die DOC-Demo, Suchs auch Dungeon-Master. Zahle gut. Verk. u. tau-sche Archipelagos, Hard Dny Tel. 06221/ 244222

Verk. A 2000, 2. mt. 3,5'- LW, Mon. 1084 S. Maus, Joystick, div. Lit.u. Spiele, u. a. Populous + Scenery, Zack. Shareware, VB 1900 DM, Tel. 0661/21662

Amiga, suche einen oder mehrere zuverl, Tauschpartner, Ich antworte immer und 100 %, Bis dann – Peter Hunter, Cheruskerstr. 14, 1000 Berlin 62.

Suche Battlemaster, M.U.D.S., Rollensp., vor allem Wizzardy (keine ADD & Games), suche auch MiG 29, Papetboy, Marcus Francke, 2320 Sandkaten-Plón, Dreihusen 1

Verk. Philips TV-Tuner 7300. Und ein MIDI-Gerät, mit dem du deinen Sysrihesizer am Comp. anschließen kannst. Tel. 06434/3884.

Verk. oder tausche: Ultima 5. Unreat, E. H. Soccer, Day of I, Viper. Meldet Euch bei dieser Nr.: 02241/312447, Markus

Verk, Carrier Command Jür 60 DM, wg. Felti-kaul mit Kassette und engl. HB, T, Hähne, Mozartstr. 13, 6536 Langenlonsheim

Verk. A 500 (1 MB) - Mon. 1084 - ext. LW - Dra-gooflight, Preis VB. Radecker Klaus, Tel. 08579-6579, erst nach 17 Uhr

Orig. Amiga: Xenon II 35 DM, War in Middle Earth 25 DM, C64: Vermeer 25 DM, Fugger 25 DM, Tel. 04122/82110 (Patrick)

Verk. Spiele (Amiga): Premier Collect. II, Ghouls'n Ghosts für je 30 DM. Tel. 0251/232521 ab 14 h

Liebhaberstücke! Amiga 1000 + Mon. + 2,5 MB + 150 Disketten + Softw. + Lit. (alles guter Zu-stand). VB 1800 DM. Verk. Segamega + Top-Games. Nach 19 Uhr; Tel. 05193/4420, Mi-chael

Hollenspreiserre TELOOR für Amga u. C64 Bei Efechen-Systems, PF 1602, 8520 Erlan-gen. Noch heute gg. 60 Pl. Liste u. Infos antor-dern.

Verk. u. tausche Darks Side. Super Cars, Hard Drivin, Archipelagos, Battle Squadron, Intro Ma-ker, ja 35 DM. Susche Dungeon Master, Doc Demo. Dragon-Strike, Tel. 06221/384032, ab

Amiga, Verk, Orig, Tre-Break und Falcon F-16 für je 35 DM VB. Zus. 65 DM VB. Tel. 07152-41374, Heikd ab 18:30 Uhr

Suche A500 mit oder ohne Zub., zahle seht gul. Angeb. an Robert. Tel. 05971/65700, ab 17 Uhr. Robert Klene, Anhusweg 9, 4440 Rheine

Suche "Fugger" + Kalser 2, bez. gut + Versand-kosten, Tel. 02205/864426, Achim nach 17 Uhr

Suche Maniac Mansion und Zak McKracken in dt. sowie Tauschkontakte im Raum Cuxhaven. R. Schlichting, Heinrich-Grube Weg 39, 2190 Cuxhaven-Doese

Arriga- Schweiz, verk. zu günstigen Preiser neueste Soft. Martin Christen, Im Wiesli 8, CH 8708 Männedorf, Tel. 01/9201588, ab 17 Uhr

Verk.: Impossamble 40 DM, Corruption 30 DM, Grabbit 35 DM, Dungeonmaster-Editor 20 DM, Kurs: Englisch 20 DM, Erdkunde BRD + DDR 25 DM, Tel. 05224:3841

Verk, Amiga-Orlg., Tie Break, TV Sp. 8ask, J. N. Golf, Transw., W.W.-World, Great Courts 2. Ports of Call, Sim City, Barsenfieber usw. Tel

Suche gg. neueste Soft Amiga 5/89 od. Video-Magazin-Nr. vor 12/90 (außer 3, 4 u. 9) Habe Tower FRA, Strider 2... Hanno Stuppner Bren-nerstr. 1-39100

Verk. A 2000 B + 1084-Mon. - Zub., 3 Laufwer-ke (2 x 3,5°, 1 x 5,25°), preiswert. Thomas Heher, A-3950 Diefmanns 136, Austria, Tel. 02852:8403, Cieó

Verk, Orig Game Powermonger, Tel, 0271/ 356790

Demo-Wettbewerb! Wer mir das beste Amiga-Demo schickt, bekommt ein Game nach Wahl. Marco Decke, Zehnholfstr. 1, 5303 Bomheim 1

Verk, Crig. Gadaver, Lotus, Indy 500, Super-mack, F-29, Maniac Mansion, DOS OF WAR, It Came from the Desert, Jump Jackson, Tel. 0231/874018

Die erste Adresse für den Einsteiger in die phantastischen Wetten des Amiga! Gratisliste bei uns anfordern.! Unsere Preise sind die günstigsten. 100, 1,50, 780, PF 35, A-4501 Neunhofen an der Krems. Hi to Angels.

Verk. alles Ong. RVF-Honda 50 DM. Zork Zero 30 DM, TV-Sports-Basketball 50 DM. M. Gam-mel, Tel. 07142/32629

Verk.: Purple Saturn, Kings Ocest 1/2/3 je 30 DM, Arihur 35 DM, Man Hunter i 40 DM, Maniac Mansion 40 DM, Flight II 60 DM, Bloodwych 20 DM, Tel. 089/6133496

Mochte "Lost Patrol"- Orig. Tel. 0473/70559

Suche orig. Loom, zahle bis 45 DM. Ruftan: Tel. 97541/6443, Christian

Suche Tauschpartner für A 500, Nur Neuestes Tel. 02327/15402

Verk. Sim City, Yuppies Rev., 40 DM, Kaiser 60 DM, alle Ong, mit dt. Anl., Tel. 05241/78217, suche Fugger und Hanse (Orig.)

Amiga-User-Group sucht Tauschpartner - so-torige Antwort - N. Ossenkopp, Eltzumer Weg 10 a, 3212 Gronau

Verk. Turncan, Populous, Beast I, L. Ninja 2. Platinum, 40 - 55 DM, sFr. Tausche 4 Games gg. Speicherew. 512 KB, für A500. Tel. CH. 033/732049, Bruno

Anfänger sucht Tauschpartner für A 500, Evil. auch Leute, die bei Gesprächen und Tretten Tips austauschen. Software vorh. Tel. 02104/ 24237 Annzheantworter

Verk. Orig. Ultima III u. Faery Tale- Adv. 9g. Gebot. Joachim Karlsböck, Hoppenacker 12. A-4160 Algen

Suche: Vulcan, Annalen d. Römer, Suez 73, Team Yankee, Wings Tank Attack, Conqueror, Fast Break etc., U. Thies, Nelkenwag 29, 5308 Rhenbach

Suche Kontakte (Tauschpartner) für legale Soft-ware, Hardwerefreaks, Briefkontakte für Amiga an: Mathias Kugler, Häldeweg 43, 4519 Flehin-

Verk. billigst Great Courts. East West Berlin 1948, Pirales, North & Soth, Emlin Heghes für is 40 DM, Powermonger 50 DM, Indianapolis 500 45 DM, Ull Schwallm, Hans-Sachs-Str. 47, 7518 Bretten. Tel. 07252/87175

Verk. d. Orig. Sp.: Star Wars-Trilogie 40 DM Steet Fighter 15 DM, Teenage Queen 15 DM Tel. 05203/6528, ab 19 Uhr (Marcel)

Schweiz: Verk, allerneueste Amiga- Soft, Ro-ger Horvath, Neueichenweg 37, CH-4153 Rel-nach, Tali 661/7112381

Kaule, tausche AD & D-Spiele: Dungeon Ma-ster, 688 Sub., Azure Bonds, Turboprint o. a etc. Angeb. oder Listen: T. Albrecht, Am Schlitt-weg 5, 6750 Kaiserslaurein

Schwerzl Suche Tauschpartner für AMIGA-Schware, Liste an: Refo Burkhalter, Alpenstr. 8. CH-6300 Zug oder Tel. 042/217074

Suche günstige Speichererw, 512 KB für A 500 und Färbmonitor. Dennis Eckert, Berg-am-Lalmstr. 139, 8000 München 80, Tel. 089/4312040

Suche Tauschpartner für Verk, oder Tausch Habe neueste Soft und suche sie. Schreibt an: PO Box 003439D, 5800 Hagen 5, See yaf

Ong.: Personal Nightmars, Fighter Bomber -Miss-Disk, Space Quest II, Slayer, Snoopy u a., Olal Gaide, Bürgerstr. 63, 4100 Duisburg 1

T&D Amiga Usergroup is here. The Best are We. Die 1, Adr. für den (die) Einsteigerfin: Gralis-Liste anfordern. T&D, PF 35, Å-4501 Neuholen/Kr., Send no Disks for List. But: Wine

Suche Tauschpartner für Amiga, Fells Interes-se, ruft an. 02359/5245 (Chistian), Ab 14 Uhr... (100%) Vertaß. Suche außerdem Rollenspiel-Freaks.

Verk, Gravity, Damocles, Elite, Starglider II, Bloodwych, Space-Quest III, Kick Off II, Preis nach VB. Tel. 06894/8413, ab 18 Uhr nach Chri-stian fragen



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Armer Schüler sucht einen preisgünstigen Amiga mit 1084 S-Farbmon. Schickt Eure Angebote an: Gion Desax, Vogelsangweg 4, CH-7000 Chyr

Contacts wanted: Tel. 040/6430877 or 040/

Verk.: Ultima 5, A10 Tank-Killer, Airborne Ranger, C-Copy, Dung, Mast., engl. F-29 Ret., Thunderblade, Alles VB!! Tel. 07564/3479 Michael

Suche: Superstar Icehookey, tausche Might & Magic 2 gg. Champions of Krynn. Matthias Baumann, Hardistr. 2, 7090 Ellwangen. Tel. 07961/51537

Suche Speichererw, für A 1000. Zahle gut. Speichererw, bis 200 DM, Golern-Box bis 300 DM. Marco Schenider, Pinneristr. 43, 4170 Geldern, Tel. 02831/3058

Suche Simulationen aller Art. Nur Orig. Schickt eurs Listen am Alen Vlahovic, Grenzstr. 99, 4550 Gelsenkirchen

Suche 2. Floppy I. A500 sowie I. A500 Monkey Island dt., Lemmings usw., für den Game-Boy: F. Fantasie usw. Habe Ultima 5, suche Mega Drive billig, Tel. 04221/23123

Verk. Monkey Island, dl., 50 DM, Ultima und Rings of Medusa 40 DM, Antheads 20 DM, elles Orig., alte neuwerlig, ruff an: Tel. 0231/5500817, fragt nach Martin

Verk. 1 Mt. alte Festplatte für Amiga 500/2000. Ruft sofort an zwischen 17 - 18 Uhr. Unter: 0221/831817. Hans Joachim Wöhl

Verk, C64-Orig. - Rock in Roll, Dragon Wars, Su. f. A 500 Wolfpack, Klax und Sifent Service, Angeb, an: O. Radek, Tel. 04621/26824, nach 18 Uhr.

ATARI ST

Ultima I für XL und Ultima III für ST ges. Zahle 70 DM:500 65 pro Original! Dieter König, Jaxist. 6, A-8642 St. Lorenzen, Tel. 03664/2545

Verk. Spiele für Atan ST zw. 15 und 45 DM, u. a. Ultima V. Wings of Death. Barbara Prausse, An den Vossbergen 8, 2900 Oldenburg, Tel. 0441/42553

Tausche Atterburner + Phobia + Qurwi (Trivial Pursuit) gg. Pirates oder Turrican, Tel. 04402/ 83982, Maik, ab 17 Uhr

Tausche, kaufe, u. verk. Orig., habe z.B. Dun-geon Master, Invest, Imperium u.v.m., Tel, 05432/4512, öfter vers.,

Atari ST Ong-Spiele, UMS, Das Reich, Ver-meer, Stück 15 DM, zus. 40 DM, M. Lull, Pod-bielskistr. 159, 3000 Hannover 1

Verk. ST-Orig.: Xenon 2. Blood Money, Chambers of Shaoiin. Stormlord für je 20 DM, Tel, 02590/739, nach 17 Uhr

Verk. folgende Orig : Bombuzal. Tau Ceti und Virus für 30 DM, M. Seifert, Hauptstr. 42. 8741 Oberfladungen

Verk.: Tai Pan, Star Wars, Space Ace, The Games, Winter Edition, Championship Wrest-ling, Area, Sidewalk, Metrocross, je 10 DM usw. Tel. 0711/794285 ab 20 h

Suche Spiele für meinen 1040 ST (Rollenspie-te, Simulationen, Strategie...). Bei guten An-geb, 100 % Antwort, Jamig Kristian, A 9601 Ar-noldstein 239

Verk, Orig, Indy 3-Adv. dt., neu 69 DM, Cyber-noid II 19 DM, Alteir 19 DM, Stazglider 29 DM, 100 %, Tel. 04351/84418

Verkulausche Orig.: Biete Powermonger, dt. suche Cadaver, Sim Earth, Monkey Island, Railroad Tycoon, M. Golde, Oberer Molkenborn 11, 6470 Büdingen

Verk, Zak McKracken für 20 DM und Ninja Warnors für 25 DM, Tel. 0931/82687

Preiswerf abzugeben wegen Systemwechsel: Atari 130 XE. Floppy 1050, Drucker, Plotter, Joystick, Mouse, Touch-Tablett, Garnespiele, vieles dappelt. Tel, 02686/8453

Verk, Turbo Out-Run 40 DM, Rock'n Roll 20 DM, Hammerlist, Ghoves'n Ghosts je 30 DM, Road Blasters 15 DM. Tel. 089/4300892 ab 13

Verk. Battlefrawks 20 DM, Powerdrome 25 DM, Klax 25 DM, Their finest Hour 45 DM, Xenon II 90 DM, Buggy Boy 15 DM. Sidevinder 15 DM, Yel, 09342:4515

Orig: Invest, Starlight, Speedball, Scracer, Fugger, Orbiter, Starcommand, Powerdrome u.v.m. zw. 30 - 45 DM. Suche Tausch in Bam-berg/Nürnberg, Tel. 0951/69487

Verk. Polica Quest II 45 DM, Italy 90 30 DM, Larry 20 DM, Dragon Spirit 20 DM, Clown-O-Mania u. Onslaught 15 DM, Tel. 030/7959607

Verk, Atari 130 XE + Datarec, + Lightphaser -20 Kass. + 4 Mod. + Superboard, Preis VB, gleich enrofen, Tel, 09378/334, ab 14 Uhr, Jörg

Verk. W. c. Death, C. c. Shaolin, P-47 u. P. Driff, zus. 140 DM, alles Orig., verk. auch einzeln o. tausche gg. 2 Mega-D. Spiele. Mo-Fi. ab 17 Uhr, Sa-So. egal. Tel 02934/1008 (Thorsten).

Verk. Kult, Zak McKracken, Elite und Micropro-se Soccer je 39 DM, Bloodwych + Vol 1 für 59 DM, alle Preise VB, Tel. 0201/583347, Volker

Suche, tausche und verk. neueste ST-Demos Liste von Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10, Tel. 0911/358925, ab 18 tilbr

Suche Tauschpartner für ST-Software, vor al lem Action. Mathias Hasse. Kastanierwäld-chen 3, O-3700 Wernigerode

Verk, ST-Orig.: Guild of Trileves, Jinxter, S. Hang-On, Op, Wolf, je 35 DM, R. Oktober, Enduro Racer, je 25 DM, Tel. 65521/58882. Carsten

Suche folgende Spiele: James Pond, Flood, Lemmings, Castlemaster, Their finest Hour, Turrican, Rick Dang, 2, Monkey Island, Tel. 06838/4107

Verk., kaufe Spiele, Habe Space Ouest 3, Gold Rush, Giana Sisters, Personal hightmere und Infocom-Adventure (auch ges.). Anfragen un-ter Tel. 0271:355297

Tausche Orig.: Habe Dominator, F-16 Falcon, Xeron 2, Mr. Heli, Suche: Dungeon Master 1/2, Kult, kaufe auch Demomaker. Tel. 0261/57196, 18 - 20 Uhr

Verk, ROM, Rainbow Isl., je 35 DM, Manchester Unit. 30 DM, Toobin, Bio Ch., Kick Off, Stormi, je 25 DM, Triad 1, KQ 1 - 3 je 20 DM, Tel. 05171/ 52343

Verk, lölgende (100% o.k.) Orig. Games: Rain-bow Island 20 DM, Hard Drivin 20 DM, UMS → Scenario Disk 1 → 2.25 DM, Chaos Stirkes back 30 DM, Midwinter 30 DM, Tel. 06101/89284, Heiko

Ich bin auf der Suche nach einem Atari 520 ST mit dem SC-1224- Fabrion. « Maus, möglichst billig. Nur Schwert Angebote bitte an; Gion Desax, Vogelsangweg 4, CH-7000 Chur

Verk., tausche Orig. Ultima V für ST. Tel. 06202/ 52706

"Achtung " Verk. Orig. für ST; The Immortal und Falcon F-16 für je 60 DM. Tel. 040:6051957, fragt nach Arne

Tausche Kick Off + Dynamite Düx + Ghouls'n Ghosts gg. Maniac Mansion oder Zak Mak-Kracken, ruft bitte an unter Tel. 08205/1014

Suche Dragonflight, Legend of Fearghall und Bloodwych-Data-Disk 1, Zahle gut, Tel. 852417 39921 (Fragt nach Markus) nach 18 Uhr,

Tauschelekt, LW mit Netzteiligg, HF-Modulator, Nur schrift, an: Stefan Westermann, Meu-schelstr. 46, 8500 Nürnberg 10

Suche Kontakte zu Atari ST-Fréaks Im Raum Reuflingen, Malden bal: Vincent Schneider, Lange Acker 10, 7410 Reuflingen 24, Tel. 07121/ 610638

Suche Super Off Road, Nitro, Lemmings, James Pond, Wings, Z-Out Secret of Monkey Islands, Meldet euch unter: Tel: 02104/52717

Verk. Castle Master 40 DM. Archipelagos 40 DM. Europ Space-Sim 40 DM. Tel. 07156/ 21272

Verk. Orig. Populous, Klax. Rainbow Islands, Speedball u.v.a., je 35 DM. Liste gg. RP. Tel. 07251/61981, ab 18 Uhr. Thomas

Harddisk Atarr-SH 205, 20 MB, wg. Syst. Wechsel zu verk. VB 550 DM. Paul Seix, West-ring 9, 3502 Vellmer, Tel. 0561/828310

Verk, Ong, Software: Zak McKracken 20 DM, Bobo, Leonardo, Jewells 10 DM, oder tausche gg. Lemmings oder James Pond, Tel. 02104/ 52717

Speicherery, für Atari 520 ST mit externer Floppy, Ong.-Verp./ungebraucht, NP 250 DM. 150 DM. Reiner Brinkhans, Tel. 0591/48590



Hardware · Software · Zubehör **(02162) 12363**

Hame	Amina	M\$-D05	S. Et	St. Name		MS-DOS St.	
			wt.		Amiga	_	
A III Tankkiller	74,00	86.50	-	Lemmings	59,96	89.99	50,90
Aprentica	54,98	-	_	Legend of Energical	85,99	72,90	95,98
A-files	99,88		-	Leisure soft Larry 3	85,00	39,90	85,98
Alefore Transport Pilot	-	19.88	-	Leom	70,90	70.90	70,00
Alcatras	69,90	79,90	60,00	Lest Patrol	50,01	-	-
Billy the Kid	59,00	79,99	69,98	Light Duesst	54,90	69,00	64,98
Blue Max	-50	79,98	-	Links	-	39.98	-
Back Rogers	89,98	69,56		Loops	57,98	-	57.98
B.A.T.	79,90	77.98	79.98	Lord of the Rings	-	89.99	-
Bards Tale 3	69,90	74.50	-	Lost patrol	59,91	74.00	59.90
Battile Command	89,99	-	69.90	MIG 29 Fulcrum	39,99	88.88	89.90
Betrayal	74,90	23,50	75,98	M.U.D.S.	69.90	75,90	-
Big Business	56.90	84,90	56,90	M. H.L.E. DELUXE	79,80	-	www
Budekan	65,90	64,99	_	Nam	79,98	30,50	75.99
Bundesliga Manager	50,90	59,00	59,90	NARC	65,90	-	-
Crewn	65,90	72.00	85,90	Operation Stealth	59,90	75.90	54.90
Cadaves	62.90		62,90	Page	65,90	66,90	65,99
Codenzone lovensor	88.90	74,96	_	Panza Kich Bosine	72.90	-	71.90
Colonels Bequest	89.90	99.66	-	Pool of Radiance	_	-	65.90
Consuest of Camelet	99.80	99.96	_	Populous	65.99	65,90	85,90
Corporation	63.90	_	_	Part of call	40000	78.90	44.44
Corvetta	73.00	-	_	Pawarmuneer	54.90	69,90	84.50
Cricket Castair	60.90		80.99	Railroad Tycnos	78,80	85,99	64153
Car Ven	68.90	_	53,90	Reedenel	49.00	50,99	41,50
Chace HQ Z	63.90	-	85.90	Rick Damperous 2	59.99	25.29	58,90
Countdown	99,39	79.00	00/00				
Crimewaye	24.00		69,90	Bings of Medicas	65,90	65,00	50,90
Das Boot	66,08	79,60	99.99	Slim Earth	32.90	99,96	31,90
Die Hard	-	79,46	41.44	Silent Service 2	-	79,90	-
	54,90	65.99	84,98	Space Opest 4	97,98	17,98	-
Dime Wars	53,98	61.10	\$3,90	Star Control	- made	72,98	-
Dragon wars	62,90	76,60	40.00	Stromovili SU 25	-	71,88	****
Dragonflight	85.90		65.90	Strolege	-	74,68	65,10
Dick Tracy	65.90	89,90	85,98	Speedhalf 2	69,90	-	-
Elvira	79.90	99,00	79,90	Spiciend Iernan -6 Jahra	59.00	-	-
Ellio Gold (VGA 256)		84,50	440	Spindtzzy World	64,90	_	-
EPIC	89,90	78.90	-0.0	Stellar 7 (VEA)	-	95,00	-
Eye of the Beholder	89,98	89,94	-	Tourn Yankee	75,90	78,96	75.90
F 10 Stealth Fighter	88,88	85,90	63.90	The Second World	53,90	84,94	53,96
Fatal Heritage	65.90	1000	-	The Secret of Meekey Island	85,90	18.84	85,86
Fittal Baltin	52.96	-	62,90	Their finest Hour	86.90	19:94	76.90
Fire à Forget 2	82,98	63,96	63,50	Thanderstrike	85,90	75,00	85,98
Flight of the Intruder	-	39,90	-	Titano	50.99	48,89	-
Football Manager	10.90	54,60	55,99	Transworld	64.50	72.86	84.90
F 16 Falcus	75.90	06.90	75.00	Team Sazuki	65,00		85.00
Galactic Empire	79.90	19.60	79.90	Traders	69,00	74.50	_
Geoghis Khan	29,90	89,90	-	UMS 2	63.98	_	-
Great Courts 2	63.90	59,88	59.90	Uttima 5	70,90	76.96	70.90
Hard Brivin 2	84,80	-	89,90	18tima 6	_	79,80	-
Karpoon	87.90	_	_	Wiess	72,90	79.90	-
Bard Nova	_	79.60		Wines of Beath	67,98	1000	67.60
Immortal	84.90	10/00	64.90	Wonderland	59,90	79,00	04,04
Inter, Soccor Challenge	59.90	64,80	27,50	Warlands	00,00	74.90	
lenes!	50.00	nd an	58.58		76.66		-
Eshido	98.50	72.90	62,50	Wayne Gretzky 2	74.80	79,90	
Kick off	58,90						
		59,00	50.00				
Kings Sounty	50.55	70,00	T1 00				
Kings Quest 4	84,80	84,88	74,00				
Kings Quest 5	84.90	84,50					

Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1198.- DM

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag »Neuerscheinungen« zu absoluten Knüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)

3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,-4.25 ext. Markenlaulw. Amiga durchgef. Bus. abschaltbar 247,-512 KB A500, abschallbar, Megablt, Akku-Uhr 139,-Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 339,-

Adib Soundcard incl. Compose Kit 289,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1198,-Konsolen: Game boy Kongletipaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers, and Importgeräle akt. Tagespreise, PC-Engine, Game Gear, Super Famicon o. A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

Versand: Vorkasse + DM 5,-Nachnahme + DM 8.-(Ausland nur Vorkasse + DM 15,-Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

> Funsoft W. Lennartz Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1 und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haltung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Verk, Alan STFM mil High-Screen-Farbmonitor für nur 1000 DM. Und einen Epson LQ-500-Drucker für 480 DM. Tel. 0721/482174 Harry

Verk. p. tausche Orig.: Indiana Jones 3, Castle Master, Carrier Command, Starglider, Micropr. Soccer u. Their linest Hour, pro Game 25 - 40 DM. Tel. 07511/3145

Suche gut erhalten das Powerplay-Sonderhelf Die besten Spiele 90". Zahle bis 5 DM. Suche außerdem billiges Orig. Spiel Larry 2 für den ST. Tel. 02631/24174

Verk, ST-Orig.: Invest 35 DM, Operation Stealth 45 DM. Tel. 07622/4922

Schweiz: Orig. Elite 20 DM, The Pawn 20 DM, Profibuch 30 DM, GFA-Anwenderbuch 30 DM, M & T-Assemblerbuch 30 DM, Signum 10 DM, C 10 DM, Tel. CH-01/8507422

Verk, ST Orig.: Spherical, Thunder Blade, Fluck Dangerous, Willow, Interphase, Austerlitz, Hard Drivin, Chicago 90, Jean d'Arc le 26 DM, Tel. 08092/1682

Verk. Atarikonsole + 12 Superspiele + 4 Joy stick, NP 700 DM, jetzt VB, Tel. 0881/5964

Verk, Indy III (Adv) 30 DM, The Games Summer Edition 25 DM, Airborne Ranger 25 DM, Orbiter 20 DM, alles Orig. Tel. 06134/21515

Suche das ST-Original Rainbow Islands, Tel. 030/8332444

Suche: Für Atari ST neueste und áltere Sohware. Listen an: M. Schwab, Mehringerzellerstr. 3 b. W-8905 Mering, oder Tel. 08233/1790

Suche Tauschpartner für Atari 1040 STFM. Liste bitte an; Daniel Meissner, Große Neue Str. 3. O.4301 Disturt

Verk, Flood 40 DM, Hostages 20 DM, TNT 25 DM, Project 30 DM, F-19 40 DM, Powermonger 50 DM, Tel. 089/3145609, Christian

Atari ST: verk, über 90 Games. Alles Originale. St. Preis ab 10 DM, Liste anfordern bei: Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Höxter

ST-Orig: Tiebreak 35 DM, Triad Vol. I, 30 DM, Gauntlet 2 25 DM, Presid. is miss. 15 DM. Jörn Philipp, Tel. 07473/5213

Orig.: Verk. das beliebte Vokabelprg. Engl. Trainer, auch zum Schulbuch passend, für 25 DM Inklusive Horoskopprogramm. Tel. 05247/ 8449, 18 - 20 Uhr

Suche das \$T-Orig, Rainbow Islands, Tel. 030/ 8332444

Verk. Orig.-Games; Klax 30 DM, Elite 25 DM, Dung, Master 25 DM, Pirates 25 DM, Police Quest 25 DM, Speedball 20 DM, Fugger 20 M, R. Botor, Berger Mühlstr. 69, 8940 Memmingen

Verk, Orig. Invest 40 DM, Interphase 30 DM. Western Games 20 DM. Vampire's Empire 15 DM, Passing Shot 15 DM, Bankok Knight 15 DM, Thorsten, Tel. 056138/1519

Verk. Atari ST-Orig. zum halben Preis, z. B. Silkworm 35 DM. Barbarian 2 35 DM. Obilherator 40 DM. Weiteres auf Anfrage. Tel. 07321/ 43776

Suchs und tausche die neuesten ST-Demos. Wenn ihr Interesse habt, dann schreibt bitte an Marco Breddin, Mohrhennsfeld 32, 5600 Wuppertal 21

Suche für Atari ST F-16 Falcon. Preis nach VB. Tel. 07485/448

Suche Atari ST, Tausche gg, A 500, umb, MW 500, 2 Joystick, 7 Bücher, Disk-Box, HF-TV, Angebote an Thomas Häring, Nordenham, Tel. 04/331/684.

ST-Originale: 10 Spiele für zus. 150 DM, z.B. Speedbalf, Kult, Rings of M., Millenium, Bloodwych - Datadisk, Andreas Kramer, Tei. 0228/ 210431, 16 - 18 Uhr

Suche Indiana Jones. Kaufe oder tausche gg. Zak McKracken. Mit Lösung. Bitte nur schriftlich: D. Hofmann, Lückeratherstr. 20, 5370 Kall-Walfenthal

Suche Invest, Sim City, LSL 3, verk, TV Sports Football 25 DM und LSL 2 35 DM. Tausche auch Tel. 0201/583347, oder 0201/582593 Dirk

Verk für Atari ST: Klax 35 DM, Xenon 1 • Archipelagos je 20 DM, oder Tausch. Tel. 089/ 6114254, Müller, Keltenweg 8, 8025 UnterhaDragonflight, Viking Child und Klax zu verk. Bin auch an Tausch interessiert (Utilma V. Flood, Populous o.ä.) Tel. 0511/433561

Orig.: Suche Zak McKracken für 25 DM, incl. Portokosten, Angeb, unter: Andre Weigett, Abt-Bernhard-Str. 13, 4834 Marienfeld

Suche Games für den Atari ST. Listen an Petter Christian, Gerstenstr. 16, 8430 Neumarkt/Opf. (z. B. Dogs of War)

Neuw. Atari 1046 STF incl. 2, LW etc. Call: 0731/B1952. Außerdem noch Space Ace, Speedball u. a. Onginale (verl. Sebastian)

Suche Orig., neue Spiele bevorzugt. Bitte schridtliche Angebote an: Michael Schoor, Kastorbachstr. 9, 5401 Kobern-Gondorf

Orig, Midnight Resistance 40 DM, Kingsquest 1, 2, 3 je 20 DM, oder Tausch gg. gute andere. Frank Meyer, 5000 Köln 90, Tel. 02203:62594

Verk. orig. Team Yankee dt., 45 DM. R. S., Hebelstr. 2, 7519 Kürnbach. Tel. 07258/1645 ab 18 Uhr.

Verk. Atan 1040 STFM mit Mon. SM 124, Festplatte SH 205, Omikron: Basic mit HB und Gebrauchsanw., Daniel, Tel. 02241/337114

DCA-Softworks Suche Kontakte zwecks Tausch von 'DEMOS' - CH-044- 26115. Urs Janett Steinmatt 3 a, CH-5460 Altfold 'Verk, Arari LYNX, 3 Mts. alt, kompl, mit California Games, Comlynx-Kabel und Netzkabel, VB 280 DM. NP 400 DM. Martin Kühnemund, Tel. D99/3584411 (München)

Suche: det. Mega ST 20.4 — Preis je nach Schaden. Abhölungim Raum Essen. Tel. 02054/ 82010. abends

Verk. Aten 260 ST. SF 314, 1 MB RAM, SM 124-Mon., Maus, Disketten VB 750 DM.; Tel. 06172/ 86212 Philipp

Suche: Rings of Medusa, Biete Populous oder 50 DM, nur 100 % I,O. Orig., mit Anl. Oliver Brühn, Tef. 92171/52578

Verk. 520 STM + SF 354 + SM 124 (auch einzein) für 500 DM, Helmut Will, Jürgen-Schumann-Str. 41, 8300 Landshut

Atari-ST-Tauschpartner für aktuelle Demos gesucht. Indy 3: Wie komme ich am 6. Sperrhaus vorbei? Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkraft 2

ST-Orig.: Dungeon M. (komplett dt.), Manhunter, Spitting Image, Wanted, u. v. a. mit Anl.. Tel. 08151/12387, Sebastian, ab 19 Uhr

Suche Sim City, Midwinter, Impenium, Kick Off II, UMS, Transworld, Kauf od, Tausch, Nur Raum Erlangen, Nürnberg, Tel. 08131/16265

Verk, ST 1040, Colormon, SC 1224 mit Maus, Joysticks und jøde Menge Spiele, 3 Mte. alt. 1400 DM, Tel. 06221/382393

Suche I. ST: Xenon 2, TV Sports Football, Klax, Paranoid 90, R. Dangerous 2, STOS-Gamegen., Power Monger. Kick Off 2 usw. Christian Patter. Tel. 99181/1339

Tausche/kaufe Orig. Softl Habe Oil Imp., Sim City. Suche Rings of Medusa. Transworld, Railroad Tycoon. 8TX/Tel. 06101/41283

Verk, Orig, Larry 1 * 2 für 35 / 50 DM, Block Out 40 DM, Pinball Magic 35 DM, RVF Honda 45 DM, Triad 2 40 DM, Operation Thunderbolt 35 DM, Tel. 0251/22754 ab 14 h, Andreas

Tausche ST-Originale: Reinbow Islands, Imperium, IK+, Cadaver, Their finest Hour, Manhunter II, Dragon Flight u. v. a. Tel. 0621/822962.

Suche Orig. Populous, Sim City v. Cadaver m. Anleitungen. Zahle je 35 DM, Tel. 04931/8065, Holoer

Tausche Populous, Xenon Z. ST-Math. Starglider, Skrull. Bloodwych. Chopper-X.. Sharled, Revolver, MGT, Bionic Command. Championship Wrestling, Tel. 08505/2190

ST — Verk, Orig., Kick Off 30 DM, Footbell M II 35 DM, Powermanger 50 DM, Terrys 8ig-Adv. 30 DM, Populous 40 DM, Imperium 45 DM. Tenniscup 40 DM, Tell. 02234/63960

Suche zuverl. Tauschpartner, habe Pirates, Space Opest III u. andere. Verkaufe auch: P.-Manager + Indy II. Schreibt an: Kai Blettenberg. Thulboden 52, 2447 Heiligenhafen

Verk. Atarl STE + Farbmon + Spiele + Joysticks + HB + Maus + Programmdisk, 4 - 6 Wochen all, 100 % c.k., 1800 DM. Tel. 07164/6887, Ewald Stamp PD-Spiele für Atari ST. Alle getestet und ausgewählt für Farbe und S-W. Katalog-Diskette bei: Robert Rehrl, Stettenerweg 8, 8221 Teisendorf

Verk, Orig. Indiana Jones 3-Adventure. Meldet Euch nachm. unter : Tel, 08104/7173

Omnskron-Compiler kpl. mit HB u. Disketten 120 DM, Pink Parither 20 DM, Boulderdash 12 DM, Alles Originale, Tel. 06184:2762

KONTAKTE

Suche Kontakt zu MS/DOS-Club in Leipzig. Stefan Mai, Johannisallee 12, O-7010 Leipzig

Suche noch Mitspieler für mein Postspiel Legend of the U Known world, Infos bei: Alex Karsten, Schnitterweg 89, 8227 OE-Winekl, RP

Ich bin am Verzweifeln. Wer tauscht Kick Off 2 gg. andere Top-Games. Turrican etc., Tel. 06251/3068, Roland Adam, Eifelstr. 31, 6140 Obensheim 1

Verk. ASM JG 89, 90; Amiga Joker JG 90, Powerplay JG 89 (+ H.C) 90 pro JG, Nur 250 OS. Sobods Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried

Suche Joystick-Hefte 6 + 7 89, Zus. 10 DM mit Porto, Tel. 08501/1433, außer Mo. u. Ml., sonst ab 16 Uhr

Suche Intros, Megademos, Songs (Soundtracker, Med, TFMV). Habe Tauschmat. Schreibt an: Schön Walter, Leo Mathauserg. 73:2, A-1234 Wien- Austria

Wer hat noch was von ZX Spectrum: Suche alles über diesen Rechner, M. Bardoux, Sosaer Str. 20, O-8017 Dresden

Suche alte Power Play Hefte. Wer kann mir heffen? Oftmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmta, Tel. 06578/7602. suche Tips für Nintende-Spiele.

LYNX • 5 Mod: zu verk. Angeb. an: Rudolf Körner, Himmelreichstr. 11, A-3580 Horn, Tel. 02982/2193-2194

Verk. 3 Spiele für Philips 67000, St. 10 DM, Superchampr, Pickelpeter, Burgenschlacht, Raif Wernkery, Am Steinhohn 4, 5469 Windshagen

Suche süße PC-Besitzerin zwecks Brieffreund schaft. Bin 15 Jahre alt und Rollenspielfreak. M Höffken, Auf den Rotten 46, 5253 Lindlar Suche Kootakte zu Freaks, die neweste, oute

Suche Kortlakte zu Freaks, die neueste, gute Soft für Amiga haben und verk. Zahle bas 3 DM pro Disk. Write to: Pf ±1899±1, 4300 Essen † Grafikteam Schneyer sucht Mitgleeder: Nur Amiga. Suchen DPaint-Grafiker Nicotas Senak. Eysseneckstr. 49, 6000 FFM 1

Suche Tauschpanner für Amgal Habe viele Newsl ruft doch an: Tel. 04244/7707

News! ruft doch an: Tel. 04244/7707

Suche neue(n) Neo-Geo-M.-D.- øder Amiga-Besitzer(in) zum gemeinsamen Spielen. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Verk. Power-Play 12/88 - 2/91 - sehr guter Zustand-Preis: ca. 100 DM. Tel. 02330/70044, Iwo

Grafiker sucht Gruppe, die Demos programmied, Schreibtan: Shark, PF 1263, 5442 Mendig

Tausche Super Famicon mit den Spielen Super Mario World und F-Zero und Gradius 3 gg. A 500 mit Mon. Tet. 01612203/115

Verk.: Comp. Live 2/89 - 1/91, C-16 leicht del. + Datasette + Orig. Tapes. Verk. auch einzeln. A. Blohm, Sietwender Str. 8, 2168 Drochtersen. 1

Scuhe Orig. Dragons Lair-Automaten o. a. Movie-Sp.-Auto. gebr. 100 % o.k., zahle gut. F. Obstleid, Am Bredichen 68, 5600 Wupperal 1

Suche Tauschpartner für Rollen- und Strategieund Handelsspiele. Sportspiele u. Simulationen, C.64. Andreas Adam, Bernshausener Ring 14, 1000 Berlin 26

Kaufe Floppy SF551 I. XL 800. Boulder Dash. Constraction Kit für ST. M. Gabel, bei Richter, Flamingstr. 83. O-1143 Berlin

Amiga: Niefs Kretschmann sucht neue Kontakte und neue Games. Strategie & Simulationen. Tel. 040:6473551

Verk, Lynx + Gares of Lencom 200 DM, VB oder tausche gg. Game Boy oder Amiga-Software oder Mega Drive. Zahle dazu. Tel. 04152/3321 Suche del. Comp. aller Art. Mögl. umsonst. zahle natürlich Versand. Bitle melden bei Daniel: 06942/1981

Sucha dringend Computer-Live 6/90. Zahle gut. Verk. auch Atari - Spiele. Tel. 07454/4268 nach 18 Uhr

Verk, od. tausche gg. Dinge für den C64: div. Zeitschriften aus PC, Horn-Comp, Elektr., allg. Bereiche u. Bücher. R. Lerch, Wendg C-24 Wismar

Suche Power Tips 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 11/1990 zu 2 DM das Stück, Tel. 02302/83262, nach 18 Uhr, Stefan

Atari C2600, 7800, Telesp.- Cass., verp. ges. Sucha auch noch alte Prospekte, Kataloge, Aufkleber und Atari-Cass., Tel. 02241/204677

CBS Colecovis, Telesp. Cass. zu verk, Q.Bert, Cabbage Patch, Kids, Frogger 1, Super Cobra, Buck Rogers, Frenzy, Miner 2049 zu vark. Tel. 02241/204677

Verk. Atari Lynx » Calif. Games, Gauntiet 3, Gates of z. VB 250 DM, Amigasoft, Deluxe Paint 2 60 DM, Sup. Base 70, F. Ansorg, Pourtalestr. 95, CH-3074 Mun

Kaufe Amiga, Atari ST, Lynx, Game Boy o. Sega Game Gear. Verk. Eye of Horus, Holger Möller, Alte Oorfstr. 21, 6360 Schöneck, 1 Tel. 06187/91285

Suche Tauschpertner (in) für C64, bin Simulationsfan, bitte nur in Umgebung Horn schreiben, an: Andreas Köpf, Joh.-Steinböckstr. 17, 3580 Fauenhöt

Wer will beim strategischen Fantasy-Postspiel EPIC oder beim Fantasy-Postrollenspiel LE-GENDS milmachen? Infos beim SSV-Graz, PF 1205. A-8021 Graz.

Austria sucht Tauschpartner für Amiga 500. Auch Girts und Anfänger, Schreibt: Eberl Thomas, Kt. Gaisfeld 111, A-8564 Kroltendorf, Austria

Über 100 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden: Schon ab 2 DM zu haben, Liste gg. frankierten Rückumschlap bel: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Suche Power Play 1-3/90 und 5/90. Müssen vollständig sein. Zahle je 3 DM, außerdem Tips von 4/90. 6 bis 8 90. Zahle je 1 DM. Tel. 07123/34738

Spherical-Designs-Megacopy-Party Nr. 1, für nähere Infos: Tel. 05258/6758.

100 % zuverl. Mega-Fan sucht noch Tauschpartner, Sebastian Roll, Kadi-Saurmannstt. 3/3, 7988 Wangen/Allgau. Tel. 07522/20697

System StX Inc. 1989 is searching for new Demo. Contact on C64. Write Soon to: S3, Kaplanelgasse 32, 6102 Plungsradt, Tel. 06157/ 4492, Stefan

Suche zuvert. Tauschpartner für Amige auch Anfänger, Michel-Andre Ihrke, Am Weidenfled 38, 3352 Einbeck, BTX 05561/71846

Tausche PD gg. Orig.-Soft o. Game Boy-Mod. Tel. 04168/672, auch alte PD.

The Phantasy-Club. Wir bieten Tips & Tricks -Test - Flohmarkt, in unseren Clubzettschriften. N: Sega. 6 + 16 Bit + Game Boy. A. Bender, Meinsdorferweg 30, 2420 Eutin

The Phantasy-Club. Unsere Clubzeitschriften für Sega 8 + 16 Bit + Game Boy bieten einiges. A. Bender, Meinsdorferweg 30, 2420 Eutin

Tausche o. verk. orig. Sword of the Samurai 5.25", Seven Cities o. Gold, 5.25". Tausch go. Loom o. Ultima 5. Tel. 07326/6391

Verk. Happy Comp. mit Power Ptay 12/89 - 2/90 und Comp. Live 3/90 - 1/91 Tel. 9621/822962, Sven verl.

Suche dringend The Pawn, 002E, President ist Missing, 100 % o.k., nur Orig., suche außerdem Tips & Lösungen zu Sunny Shine und No., Tel. 0531/1398

Suche Spietzub. (z.B. Poster, Aufkleber, Verp. u.a.) Info. T. Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1, oder unter Tet. 0208/870227

Mein PC und ich, 16 Jahre, suchen Mitspieler im Raum Frankfurt. Wer sonst noch mit mir tauschen will, wählt: Tel. 06121/26002 Dick

Benchmark-Modula-2-Kontakte bzw. zu Spieleprogrammierern (Amiga), ilsa Kaenzig, Weingarteriweg 1, CH-6205 Eich, Tel, 041/991447

Erfahrungsaustausch. Denk- und Simulationsspieler. Alfe Systeme. M. Strube, Eisenbahnweg 2, 7036 Böblingen



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Verk. Neo Geo, 6 Mte. all • 2 Joyp. • 3 Sp.: M. Lord, Nam 1975, Ninja Combat, für 1600 DM. Philips Farbmon, 14", 6 Mte. alt, 400 DM. Tel. ab 19 Uhr 083/668645

Verk. Komplett Skateboard: P. Peralta-Deck "Brand-X". Action-Truck-Achsen, T-Bones, für 200 DM. NP 320 DM. Mike Kristoff, Schüt-zenstr. 34/3, 6901 Mauer

Der sagenhafte Segn-Mega-Orive Nintendo-Club sucht Mitglieder aus genz Europa. Tel. 030:6849816

Power-Play-Komplettsammlung mit Erstausga-be 1987 - 90. guter Zustand, für 250 DM, bletet: Michael Riedel, Hindenburgdamm 43, 1000 Berlin 45

Suche Tauschpartner für Spiele, An: B. Schrei-ber, Rue de L'Aurore 21, B-1050 BXL Beigien

Happy-Comp. 1987 - 1989 für je 25 DM abzuge ben. Tel. 089/292065

Wir sind die Champsl Auf dem Amigal Listen bel; R. Schimmel, Büsenhofstr. 9, 4300 Essen 1, BRD.

Suche Tauschperiner für C64. Ruft an: 08252/ 6654. Jürgen, oder schreibt an: J. Stadler, Bay-ernstr. 6, 8698 SOB.

Verk, Orig., Populous 45 DM, Keel the Thief 40 DM, Full Metal Planete 40 DM, suche: Pirates. Populous Promised Lands, PGA Golf. Tel. 08450:657

Zahle bis zu 100 DM für leere Teletorikarten. Suche auch Kontakte zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944, werktags ab 18 Uhr

Kaufe, verk., tausche Spiele für NEO GEO, M. D., Super Famicon und PC-E, Suche dringend Arcade CD's, Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Suche Power-Tips (Die Grünen) 5/90 bis 8/90, 10/90 bis 12/90. Zahle bis 2,50 DM. Guter Zustand. Tel. 02056/69803, Christoph

Suche Kontakte zu STE- und Assembler-Freaks. Schreibt an: D. Hericks, Aug. Wibbelt-Str. 6 4836 Herzebrock,

Tausche C64, Floppy, Disc.-Box, 3 Joysticks, div. Lekt. gg. die Mega Drive-Spiele Hyaline, Super Shinobi, Phantasie Star II, Ghost « Goule, Axis u, Rambo III. Gerhard, Tef. 07136/856

Suche alle Colecovison-Spiele, zahle gut. An-gebote an: Tel. 04731/6840, Thomas Häring-Bonner Str. 40, 2890 Nordenham 1

Tausch, kaufe, verk. Soft + Module, verk. AM-Bücher, suche Anwender. Tel. 06224/3841, ab 19 Uhr. Fregt nach Adrian. (Amiga/Game Boy)

Welcher Club behandelt M.-D., Super Famicon, PCE, NEO GEO, Game Gear. Game Boy und alle anderen? Wirl VGC-Video-Gamblers. Tel. 02202/37609. Gratis-Info.

Verk.: ROM, Spitting Image, Sundog, Folt, Kick Oft 2, 40 DM, Xenon 2 + Combard, TV Sports + Footb. + Bloodwych, zus. 90 DM. Patrick, Tel. 04131/43353, suche Sierra-Games

Suche noch Mitspieler für das Postspiel Arktis Infos anfordembei: Andreas Döse, Lausitzerstr 18, 1000 Berlin 36

MS-DOS-PCs

Suche Tauschpartner für Spiele in Österreich, Andréas Schlosser, Am Stadfield 10, A-4040 Linz/Donau, Bitte schriftlich antworten.

Verkaul MS-DOS-XT 8 MHz, 2 x 5,25*, 360 KB, 640 KB RAM, VGA-Karte und Mono-Monitor. Evif. Handy-Scanner, ca, 70 Disks (Orig.), Hand buch, Pres: VS. Tel. 02855/16461. Marcus

Infocom Text-Adventures ges. für MS-DOS. Tel. 06196/23927 abends oder L. Peat, Am kleinen Hetzel 4, D-6232 Bad Sodem/TS

Star Fl. 2. Indy 3. Monkey Isl., Finest Hour, Sil. Service 2 je 50 DM, Ultima 6, LHX Chopp. Je 60 DM. Orig., 5,25", Tel. 0471/24756, Michael verl.

Verk, Their Finest Hour, Battle of Britain und Wing Commander, Tel. 0431/553292

Alles Orig. PC-Spiele: Gunbaat 40 DM, ATF II 35 DM, Blue Max 45 DM, Red Baron 50 DM, Operation Harrier 30 DM, Thunder Shopper 30 DM: Tel. 07664/1528

Tausche Orig, LHX u. a. gg. Orig, F-19, Tank Platoon, A-10, Red Rising, S. Earth, 688; suche Tauschpartner u. Sim-Fan im Raum BS -Harz Tel, 05321:6617

Suche Zork, Beyond Zork, Rock'n Roll. Tau-sche oder kaufe Orig. Games. Lutz Altholf. Obere Maschstr. 15, 3400 Göttingen

Tausche: Ultima VI, Infiltrator, Visions of Alter-math, Midwinter, Wing Commander, S. Misslon gg. Savage Empire, Supremacy, BAT, Buck Rogers, Sim. E., Tel. 07191/85971

Suche Tauschpartner für PC (5,25"). Habe sehr gufe Spiele. Schlicke Liste an: Hamerle Stefan. A-6511 Zams. Tel. 0544/221134

Verk, Orig. Back To The Future II für 30 DM Max Senges, Tel. 06221/85723

Verk. Top Games; Wingcom - Edit. 60 + 20 DM, Stellar T, Rick D II, je 50 DM, Kick OH 2, Loom, TV Basketb., TV Football je 45 DM, Thomas Groft, Zwetscheng, 25, 6352 Ober-Mötlen

Verk. Ong. Populous u. Lands, Falcon F-16. Don't go alone, je 3,5", Test Drive I (5,25"), Tel 02306/54089, ab 19 Uhr (außer Di. u. Do.). Andreas

Superi Verk, Xenon 2 für 40 DM. Tel, 0871/ 61753

Verk, IBM-PC 8088 Turbo mil 10 MHz, CGA-Fabmon., Tastatur, Handb., 2 x 5,25°-LW, MS-DOS 3.3, VB 2000 DM, Ab 19 Uhr, Tel. 07745/ 8549 (Harald)

MS-DOS 5.25". Tausche Ninja II, Indy III und Den't go Alone gg. Ninja III, Wonderboy, Hero II - III, Conquest of Camelot, KQ 4 - 5, Nur Originalw! Ruft an, verl. Jürgen, Tel. 09181/ 20573

Verk, 5,25": GP Circuit 40 DM, GP Tennis 20 DM, Ctympiad 30 DM, FHWCE 30 DM, Super-star Icehockey 50 DM, GS Monster 40 DM, J N.- Golf 30 DM, Tel. 088261:209, Christian

Verk. 5,251: Imperium, Champ of Krynn, Rail-road Tycoon für 45 DM. Jochen Baur, Tel. 0771/ 7990

Austria! Verk. PC-Anlage (2 Mte. ait), 286 AT, VGA, Farbmon., 40 MB HD, 5,25° + 3,5° Disc + Software, Mouse, extrem günstig. Tel, 06434/ 4263

Verk, Orig, Carmen Sandiego (Tirne), Testdrive 2, Supercars + Scenery Disks je 35 DM, suche Indy 500, Westworld, KO 5, SO 4, Melder Euch bei: Tel. 05255/254

Suche für PC mit 5,25": Batman u. a. Actions-piele. Vk./lausche: Test Drive 1, Super Ski, Pool of Radiance, Station Fall. Tel. 09406/691, Tobias

Tausche Pirates, King of Chicago, Tiebreak gg. Great Courts, Secret of Monkey Island Wolfpack, Speedball 1, Speedball 2 - Tel. 0201 444484, vormittags.

Achtung, Ich suche die neue Zusatzdiskette für den Microsoft Flight-Simulator FS 4 (PC/nur Orig.!) Tel. 0421/465599) (Günter verl.)

Tausche Orig.: Grand Prix Circuit. Tel. 04298/

Orig.: IBM-Comp. zu verk.; Mod. PS/2-50, mit HD, 1,44 MB LW, VGA-Mon., + Maus 3000 DM. Oder nit SW auf Festplatte, z. B. Windows 3. u. Windows dür 3300 DM. Tel 030/3669035

Tausche/verk.: Test Drive 3, Finest Hour, Wing Commander, Suche Deathtrack, Super of R., P47, Out-Runu. a. Tel. 0551/794876, Daniel ab 19 Uhr

Suche Adventures von Infocom und Synapse. Tel. 0271/355297

Tausche ev. verk. Orig. Ultima 6. Populous, PGA-Golf od. Indy 3, Tel. 06120-7372, Michael. Suche Wonderl., Monkey, Zak McKracken, Larry III, Elite od. Rollenspiele.

Verk.: "The Secret of Monkey Island, 5,25"-dt., für 70 DM. Tel. 02151/753423

Verk, Orig.: 688, A10, Chess-30, Flight of Intru-der, Gunship und Sybex Starbuller. Preise von 25 bis 50 DM. Auch Tauschmöglich, Tel. 09331/ 7249, Oliver

Verk./Tausch: Strat.-u. RPG-Spiele (PC-Orig.), z.B. Wizerdry + Star C. + M. Candle (suche T. & Trells + Bad Blood + X. Bounty + Hard Nova + Battletech II u. a.), Tel. 04127/1567, Timo

Suche RPG- u. Strat-Sp. (MS-DOS, Orig.), z.B. Tunnels & Trolls + Bad Blood + K. Bounty + Hard Nova + Battlefech 2 + Dark Heart o. U. + Warlord u. a., Tel. 04127/1587 (Timo)

Suche Tauschpartner für 5.25"- u. 3.5"- Disks. 100%/g. Schreibt an: Nils Müller, Lärchenweg 10, 7735 Dauchingen

Verk, PC Game-Card 25 DM, Franz Ehrnthaller, Berg-Am-Laim-Str., 145, 8 München 80

Tausche: Populous + Promised Lands, PGA Tour Golf, Secret of Monkey Island gg. Ong. Spiele. Otmar Schickendanz, Mühlenstr. 16, 55 Trier

Private Kleinanzeigen

Verk.; Don't go Alone (3,5°, 30 DM), Waterloo (5,25°, 30 DM), Oll-Imp, (5,25°, 40 DM), Conflict Europa (5,25, 30 DM), zus. 115 DM, Tel. 0621/ 774265, Alex veri.

Verk. Day of the Viper 5,25" (dt. anl.) 40 DM, Tel. 02261/43813, Ronny verl.

Verk, Orig. Games: Micropr. Soccer 30 DM, Power Drift 40 DM, Out Run 35 DM, Populous 40 DM, Ultima IV m. Lós. u. Ani. 70 DM, Mi-chael. Tel. 04956/3456. Suche dringend Tausch-

ich habe SS2, Search for King und Future Wars. Tausch + Verkauf möglich, Daniel Neeb, Hessenring 80, 6090 Rüsselsheim, Tel. 06142/ 504727

Kaufe Monkey Island (VGA, dt.) lür 40 DM, oder tausche gg. Indy 3. Wilfried Steab, Koblenzer-Str. 36 b, 5420 Lahnstein, Tel. 02621/7395

Suche alle Arten von: Sport, Auto- u. Actions-pielen, z.B. M1, Hard. Chrash Course, Lotus, Esprit usw., Liste an: H. Härtenstein, Hauptstr. 55, 7891 Luttstetten.

Suche dringend billig Orig. für I8M-XT (max. 640 KB), Wer mir hellen kann, richtet sich bitte an: Robert Pietzsch, Omserwitzer Ring 32, O-8038 Dresden

Tausche oder verk, HO I, Transworld, evtl. gg Pirales o. a. Tel. 04122/41774

Suche Orig. MS-OOS-Spiele. Je âlter, desto besser, neue natürlich auch. Egal ob AcţioruSi-mulation oder Strategie, tgl. ab 17 Uhr. Tel. 07231/54803

Verk. Schneider 286-AT, 20 MB, EGA-Grafik IBM, 3,5" Zoli - Adilb. Kompl.-Paker - Drucker - Maus - 2 Bücher für 2800 DM, verk, auch Spiele: Fr. 18 - 19 Uhr. Tel. 089/6099304

Verk. 5,25" Wing Commander, Muds, Power-drome, Sim City, ab 30 DM. Suche: Team Yan-kee, LHX, F-19 Stealth Fighter, Pipe Mania. Markus Huber, Tel. 08054/1007

Suche VGA-Color-Mon. und VGA-Karte für IBM-PC sowie F-19 Stealth Fighter, Ulbrich Niklas, E.-Hoernie-Str. 7, O-435 Bemburg

Kaule, tausche und verk. PC-Orig. 5,25°; Buck, Ultima VI, BT III, Faerghall, Krynn, Azur Bonds u. v. a., Preis VB. Suche: z.B: Dungeon Master, Tel. 02445:7913

Verk. oder Tausch: Biete Th. I. Hour, Sw. of Samural, Silent Service II u. a., suche PG II, Team Yankee, A-10 Tankkiller. Michael, Tel. 0911/338718

Verk, Gunship, North & South, A-10, je 46 DM, Populous + Prom. Lands 50 DM, suche: Light-speed, Wings, Knight of the Sky, 7et, 05175/ 2652

Suche Tauschpartner, Verk, Ultima 6, Sönke Meise, Hagenbeckstr. 11, 2000 Hamburg 54, Tel. 040/4917218

Verk, Org. Games: Transworld, Invest, Wing Commander, Operation Stealth, RR. Tyccon, Sword of Samurar, On the Raod u. v. m., Roland (CH), Tel. 061/98/2800

Verk. Bundesliga-Manager, 5,25*-Orig., suche Exp.- Kit für Football-Man, 2. Tel. 040/436191

Verk. Highscreen AT 286, 15 MHz, 20 MB Harddisk, 1,2-MB-Floppy 5,25*, 512 KB RAM und DOS 5.0 + Spiele, Ruft an: Tel. 02247/1631

Tausche: Legend of Faerghalt gg. Ultima 6, Si-mearth, Savage Empire, oder Eye of the Behol-der. Verk. es aber auch. Nur 5,25°. Tel. 0421/ 540896

Verk. Ökopoly (Vers. 3) 80 DM, Strategie 45 DM, Wall Street Wizard + Editor 60 DM, Monkey Island 40 DM, Test Drive III 40 DM, Tel. 02151z 602037

Tausche Heros Quest gg. BUDOKAN Tel. 09074/2731, ab 16 Uhr

Verk. oder tausche; Midwinter, MUDS, Wing Com., Wonderland, TV Basketball, Monkey Island, Crash Course, Finest Hour, Ultima 6, Star Con. Tel. 06103/51635

Kaufe Euere Orig. Spiele. Schickt Eure Listen mit gewünschten Preisen an: Breck Michael. Ergoldinger Str. 15, 8300 Landshut

Österreicht Suche neueste Software für den PC. Ruft doch einlach an: Tel. 07748/2202. Oder schreibt an: Peter Hager, A-5142 Eggls-berg 3. Ab 15 Uhr

Verk, Orig, für MS-DOS: Monkey Island 45 DM, Maniac Mansion 45 DM, Indy 500 40 DM. Oliver Busch, Untere Struth 3, 6342 Haiger 3

Suche Orig. Pirates. Loom und Silent Service 2 zu je 20 DM. Tel. 09172/8875.

Verk, PC 20 III, 9,54 MHz, 1 LW a 360 KB u. 1 LW a 720 KB, VGA-Lastertron-Karte u, Maus, VB 1300 DM, Tel. 05521/5710, Festplate 20 MB

Verk.: Sitent Service 2 dt., 5,25° Disk 60 DM, Kings Quest 1 - 3 für 5,25°-Disks 40 DM, Tel. 05252/7495

Kaufe Onginale von Super Off Road u. E. Mo-bon, 8-ete jewells 30 DM, Kristian Isringhaus, Tel. 02234/62989

Suche Orig. Glarina Sisters, kaufe gg. guten Preis oder tausche gg. Silent Service II 5.25' Orig. Tanja Witzke, Tel. 05361/63983, Please Phone

Suche RR-Tyccon 40 DM, Indy III 35 DM u. Populous 35 DM. Nur Orig Rall Krippner, Alter Sportplatz 16, 6967 Buchen 9

Kaufe, verk. oder fausche PC-Games u. a., schickt Eure Liste an Mathilas Eberhard, Spei-cherstr, 11, CH-8500 Frauenfeld, Tel. 054/221677

Verk.: Silent Service 2, 65 DM, Prince of Persia 45 DM, TV Sports Bask 45 DM, Operation Wolf 40 DM, Monkey Is, 45 DM, Mean Streets 45 DM, Tel: 089/349019

Suche PC-Softw. zu vernünftigen Preisen, z.S. UMS, Silent Service II, A10, 688 Attack Sub. Tel. 05341/41292 (Mike) ab 17 Uhr

Commodore PC 1 + 640 KB RAM + 5.25" + 3.5"-LW + Maus + Tastatur + Farbmon, + Drucker + Joysticks + orig, Software + Orig, Handbücher, Preis VB, Tel. 089/7933471

Suche Spiele: Indiana Jones 3, Zak, Pirates, Sim Gity, Budokan, mit dt. Anl. Verb. Preise an: R. Lang, Am Anger 1, 8195 Delning, Tel. 08170/ 8186, auch Tausch

Captain Blood, Jinxier. Final Assault, SO-1, Harrier je 30 DM, Boulder Dash 2, Digdug je 20 DM; suche Phantom Fighter, biete 2 Spiele zur Wahl. Tel. 0641/31277

Suche Tauschparmer(in) für Top Sott. Habe neueste Software. Schickt Eure Listen an: Wolfgang Ammer, Hamachgasse 11,8010 Graz.

Verk, Schneider Euro-PC mit DOS, Basic, MS-Works, Mon. (Herculas) und orig. Schneider HD 20 MB für VB 1200 DM. Michael Spitzweg Tel. 089/9503960

Verk, für IBM: Wing Commander 50 DM, Mon-key Island dt. 35 DM und Quest for Glory 2 (HQ2) 40 DM, Tel. 02623/2616

War schenkt mit PC-Spiele 5.25°, die er nicht mehr haben will, egal welche? Schlickt die Spie-le an: M. Straube, Goldene Aue 3, 3525 Ober-weser

Verk. Gameblaster-Karte » Software VB 120 DM. Ong.-Spiele: Zak, AFT, StarTrek, Starflight je 40 DM. T0 WT Golt je 15 DM. Wolfgang Flöck, Saalerhof, 5307 Fritzdorf

PC sucht neuen Besitzer. Schneider-PC mit 640 KB RAM, 2 x 5,25° Diskettertliw, CGA-Karte u. Drucker, 9,5 MHz. Preis VB. Tel. 07520/6248 (Andreas)

Suche Rollenspiele wie BT 3 oder Wizardry 6. 5.25° oder 3,5°. Stefan Leuenberger, Käppeli-hofstr. 4, CH-4500 Solothum, Schweiz, Habe-Buck-SSI

Suche Adventures und Kriegs-Spièle 5,25" für PC 10 III. Zahle 30 - 45 DM. Christian Mittelstaedt, Muehlwengart 29, 7141 Mutr, Tel. 07144/

Suche Orig. 5,25°: PQ 1, LL 130 DM, KQ 5, HQ 2, Iceman, Wonderland, Buck Rogers, Ultima V., je 50 DM, Earthrise, Red Blood, J. M. Football, Les Manley, Medusa, Kings Bounty, je 40 DM, Ultima 1-4, je 25 DM. Tel, 0209/52754,

Verk. Toshiba T1000-Laptop 512 KB, CGA u. Hercules, 3,5" LW, 6 Schnittstellen, 0,5 Jahra II, VB 950 DM, Bei: A. Klein: Lendersberg 45, 5200 Siegburg (1- MB-Erweiterung)

Verkaufe Ong.; Indy 500 3.5", Xenon II 5.25" & 3.5", Elite 5.25", Gameport-Karte, je 25 DM. Klaus Fröhlecke, Mulvanystr. 1, 4690 Herne 1, Tel. 02323/51825

Verk. Orig., M.U.D.S., Oil Imperium 5,25°, Ports of Call 3,5°. Alle 40 sFr. Auch Tausch möglich. Suche auch Tauschpartner. Tel. CH-073/ 227353. Alex.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. 2-MB-RAM = 8 SIP-Mod. für 240 DM, 9 bzw. 5 Mle. alt, oder tausche gg. einen Drucker. Tel. 0711/6407620, abends

Verk. Int. Soccer Challenger, Big Business u. Test Drive 3 für je 40 DM, Tel. 04747/8048 Thomas, nach 18 Uhr

Verk.: oder fausche PC-Spiele: Capitain Blood 30 DM, Borsenfieber 35 DM, Speedball 35 DM, Austerlitz 40 DM, Vectorball 30 DM, u. a. Tel. 02697/1343

Verk.: MS-DOS-Spiele: Sport, Science-fiction, Adventures etc.; für jeden etwas, nur Orig., 1a Zustand, preiswert, Tef. 0941/703365

Für Einsteiger, PC 20 III, 640 KB, 5,25° u, 3,5° LW « VGA-Karte 8-8/t, Preis: VB 1300 DM, Tal. 07478/8140 ab 18 Uhr

Tausche Bad Blood gg. The Secret of the Monkey Island, dt. VGA- Vers. Tel. 08654: 2214, Hüber Suche MS-DOS-Games, tausche auch: Refo Duersteller. Werdweg 15, CH-9405 Winterthur/ Tel. 05229/2305

GGA/EGA-Games. Bobo, Final Frontier, Omnitrends Univ., Where Time Stood Still, King of Chicago, Omnicon Conspiracy etc., alle 20 DM. Tel. 07231/26636

Verk., tausche Orig. (LHX, Their f., Hour., Silent Service 2, Budokan, Xenon 2, R. Typoon, Great Courts 2, Lemmings, ca. 30 - 60 DM, Tel. 0561/ 13655

Tausche, SQ1 - 3, KQ1 - 3, TD1 - 3, DDLL1, PQ1, Ourflun, Suche, LL 2-3, PQ 2-3, KQ 4-5 SQ 4, W. Commander, DD 2-3, Silent 2, S Monkey Island, Paris-Dakar, Gunboat, Tel: A-07662:2891

Suche billige Spiele 5,25" und 3,5", M. Seifert. Hauptstr. 42, 8741 Oberfladungen

Verk., Don't go Alone 5,25", Football Manager 5,25" und Speedball 5,25" & 3,5" für 30 DM M. Seifert, Hauptstr. 42, 8741 Oberfladungen

Verk. PC-Ong. 5.25": Savage Empire 40 DM. Lightspeed 45 DM. Suche Secret Weapons of LW. Cosmic Forge, Klax, Shanghal 2: Tel, 06361/8723. Carsten

Verk. Schneider PC 1512, mit 2. LW für 849 DM. Alfons Baumeister, Tel. 08231/4939

Verk.: Monkey, Stormovik, NY-Warrior, It came form the D., Suche: Maniac Mansion, Zak McKracken, Elvira, auch Tausch. (PC). Tel. 089/7602781, nach 14.30 Uhr.

Suche zuverl. Tauschpartnerfür MS-DGS. Habe viel. Suche dringend TV-Sports Football. Andreas Korz, Sonnenstr. 1d, 6783 Dahm

Suche preiswerte Orig, aller Art. 5,25° od. 3,5° Disk. Listen mit Preisen an Jörg Schmalenberger, Holtruperstr. 15, 4403 Senden [Westlaten]

PC-Orig. Hero's Quest, Starll. 1, Footballm. 2 Exp. Kil, Colon. Bequast, preisgunstig, zu verk. Tel. 09131/205520.

Verk. fotgende Orig.: Monkey Island, Ultima 6, Raifroad Tycoon, Wonderland, alle 45 DM, Tel. 040/5221362 Karsten

Verk, Ong. PC-Spiele: Flight of In., Wing Commander, Das Bool, u. v. m. Liste von D. Anders, Ginsterbusch 8, 6300 Giessen, Tel. 0641/25987

Verk.: IBM-Spiele: Waterloo, Their 1 Hour, Secret Weapons of LW, Pegasus, Starglider, F-16, Kult, Tau Ceit, Gunboat, Articlox, Preis VB 10 - 40 DM. Tel. 09333/1286, Wolfgang

Verk.: Schneider-Mono-Monitor bernstein, für 90 DM. Oliver Wolgast, Meistenweg 2 e. Tel. 08106/1081, 8011 Vatersfetten

Curse 40 DM, Pool 40 DM, Buck Rogers 50 DM, Elvira 60 DM, Wing Command 50 DM, Mechw. 40 DM, Legend o. F. 40 DM, Wayne Gretzky 2 40 DM, Infocom Triple Pack 50 DM. Tel: 089-758230

Verk. oder tausche: Their finest Hour, Silent II. Austerlitz, Stadlight II, Secr. Silver Blades, Utilma 6. Suche LHX, Pirates, Infocoms, Tel. 089-1232052

Silent-Service II für 70 DM und Wolfpack für 45 DM, beldes Orig, dt. HB. Auch Tausch möglich. Tel. 069/858360, ab 17 Uhr

Verk.: Aml + PC-Orig. SW: (FM2...) je 12 DM, PDs-orig.-verp. 4 DM, Heffei z.B. Chip, PC-W, Joker, PP, Comp. Live, PC-Pius, Smash je 1,50 - 2 DM. Tel. 040/8305334, ab 19 Uhr Komplettlåsungen för fast alle Sierra - Lucasfilm-Adven, Liste OM 0,60 von Uwe Bareuter, Am Berg 27, 8620 Lichtenlels

Suche Populous, Indy 3-Adv., nur Ong., Preis VB 25 DM. Markus Augustat, Tel. 09181/45109. Pralat: Triller-Str. 4, 8430 Neumarkt

Adventure-Freak sucht zuverl. Tauschpartner für PC, habe z.B. Monkey Island, Larry 2 usw., schreibt an: Daniel Baumhoer, Aptelweg 1, 3333 Bad-Gandersheim

Tausche Soft: A10, Monkey Isl., Ulbima, Wing Commander, Buck Hogers, suche: PGA Golf, M.U.D.S., Hard Nova, Lightspeed, Knighls of I Sky. Tel: 06146/3809

Verk. und fausche alle PC-Software, habe Indiana Jones, Monkey Island, Budokan, D-Base V, Word S.O. PGA-Tour Golf, Silent Service II, Tel. 09631/5721, Alexander Treusch

Verk. Ong.: Starflight 2, Secret of Monkey Island engl., Hard Nova, Lightspeed, Centurion, Dino Wars 3,5" u.a., Tel. 06421/31138

Suche: Conflict in Vietnam, Crusade in Europa, Under Fire, Tigers in the Snow, Jet Fighter etc., U. Thies, Netkerweg 29, 5308 Rheinbach.

Suche: Emmanuelle, Abrams Battle Tank, Defender of Rome. Decision in the Desert, Warship etc., U. Thies, Netkenweg 29, 5368 Rheinbach. (No Phone)

Suche: Fire-ANT von der Fa. Mögul für Commodore PC-10, gab es einmal für den C64, T. Wälnus, Maldenheadstr.13, 5300 Bonn 2

Verk PC 20 III-XT. Mit Maus, Joystick u. AGA (CGA)-Grafik, 1 Jahr all. VB 1400 DM Tei 0228/441277 Lars

Verk, Ong. von PO II, LL II, Heros Quest und Carlooners, zu je 45 DM, KO V für 80 DM, plus Porto, Tel. 02275/6475

Verk, Orig. 5,25": Conquest of Camelol, LSL 2, KQ 1-3, A-10 Tenk Killer, F-15 II, Maniac Mansion, Mayday Squad usw.; au8erdem: Turbo-Joy; Tel: 07721/24461

Verk.: Vobis 286 AT/1 MB, 20-MB-HD, 16 Bit-VGA-Karte (512 K) + Maus GMF 302 = 1500 DM VHB. Andreas Tan. Hauptstr. 90, 4455 Wietmarschen 1 (mt DR-DOS)

Suche Secret Weapons of LW, Fire Brigade, Savinge Empire (je 40 DM) und samiliche Koei-Spiele, Tet. 05744/3619

Verk, EGA-Card 220 DM, Gamecard 2 Pl., Joyslick T10 60 DM, HGA-CARD 14* Ambermon., 100 DM, Preise VB. Tausche Games 5.25* für PC, Tel, 02101/273170

Biate: LHX. Flight of Intruder, Tracon 2, Wing Commander für je 60 DM, Tel. 0221/406633 (Mo.Fr.) Johannes

Verk. Omti-Controller 5527 für 80 DM mit Kabel, Thomas Zimorski, Maxdorferstr, 62, 6701 Birkenheide

Verk. oder tausche PC-Orig.: North & South, Powerdrome, Capt. Blood, Wasteland, Thurderstrike, E-Motion, Pipe Mania, Tet. 06821 72190

Verk, IBM Ong.: Monkey Island 45 DM, Times of Lore 30 DM, Thexder 20 DM. Slipheed 25 DM, Tel. 02623/4455

Verk. PC-Orig.: KQ 1-4, Loom, Klax, Wing Commander, CBQ, Bundesl, Manager, Suche: SS 2, Oil Imp. (VGA), Monkey, SQ 4, Dragon Strike, Tel. 07841/25434

Verk, zu je 15 DM: Starray, Eyph, Stargoose, Archipelagos: zu je 35 DM: Menace, Xenon 2, Purple Satday: zu je 55 DM: RES 101, Thunders, 688 etc., Tel. 09872/6159

Hardcore-Strategie-Fans: White Death, Blitzkrieg at the Ardennes, Decision at Gettysburg, I. IBM je 50 DM. Kornelius Richter, Tel. 05744: 3619

Verk, Orig. PC-Spiele: Monkey Island, 5,25° 50 DM, E-Motion 3,5° 40 DM. Andreas Körther, Homburg 12, 3150 Peine

Verk, Orig.: Wing Commander, Covert Action, Muds, Team Yankee für je 40 DM, zzgl. Porto + NN. Tel. 07152/48621, Ralf, ab 17 Uhr.

Orig, Startlight 2 zu verk, für 40 DM. Yel. 02151: 754654

PC-Orig.: Silent Service 2, Harpoon, je 50 DM, Fire Brigade 40 DM, oder Tausch gg. Wing Commander Michael Ziegler, Tel. 0971/99028

Ich suche kompletten Lösungsweg von Police Quest II, schickt die Liste an: Jochen Ulmer, Fouquetstr. 10, 7407 Rottenburg Verk.: Indy 500, Secret of M. Island, S. Service II. Jedes Prg. 5,25" und 50 DM, inkl. Versand. Alle Prg laufen 100 %. Tet. 05506/8242 (Marcus)

Verk, oder tausche nur Ong.-Games. Silent Service 2, Wing Commander, Monkey tstand, gg. Gebot, zuzüglich Porto, Tel. 040/7905232, Michael

Verk, Orig.: Buck Rogers 55 DM, Wing Commander 60 DM, PGA Golf 45 DM, Suche Orig. Lemmings, Sim Earth, Tel. 0845@657

Schweizer PC sucht Wing-Commander, bitte nur Orig, Preis bis ca. 95 DM. Schreibt an: Mikro-Plex-Software, Wynastr. 845c, CH-5726 Unterkult.

Tausch: Wing Com. + Mission Disk, Sim Gity, Future Wars, dt., Cadaver u. a. gg, Monkey Isl., VGA, dt. Ullima6, Lemmings, Lightspeed. Peter Altherr, Tel. 07082/7363

Kaufe MS-DOS-Ong., VGA:EGA, Adib, Listen mit Preis an: Maik Humpert, Auf dem Meeck 38 a, 3040 Soltau 3

Verk, oder tausche: TV Sports Football, Medu sa, Sim City, Grand Prix, Tel 04298/31720

Tausche Ishido 3,5° gg. F-16 Falcon. The Cykles, Stunt Car Racer (nur Hercules), Tel. 07679-7253, Felix Stlegeler, Felsenstr. 10, 7869 Schönaur Schw.

Verk: IBM PS-2385, 20 MHz, VGA, 3,5° LW, 65 MB-HD, 40 M8-Floppy-Streamer, Maus, Drukker, Verb. mlt 640-KB-XT (Laplink), VB 5000 DM, Th. Gaegerich, Tel. 06181/82065

Verk Indiana Jones 50 sFr. o. tausche gg. Legend of Faerghail dt. Vers. Tal. 004131/525760

Verk. AD-Lib Music-Synthesizer-Card, Wieneu, mit Software-Juke- Box, so um 250 sFr. Tel CH- 031:584537. R. Flückiger. Scheunerweg 5, CH-3063

Tausche Orig.-Games. Kaufe auch. Schickt Eure Liste an: Lutz Althoff, Marker Breite 38. 3540 Korbach. Tel. 05631/2969

Verk. Orig. Silent Sarvice 2 — eine d. besten Simulationen des letzlen Jahres — für 70 DM. Daniel Stuhlmann, Kleversberg 9. 5750 Menden I. Tel, 02373/62341

Verk, Orig. J. MS-DOS: Loom, Monkey Ist., UItima. 6. Wing Commander, KO V. Don't go alone, Bargames u, a., Preis zw. 35 u. 85 DM Matthias, Ter. 07641/8907

Verk, Loom, Finest Hour, Populous, 5,25" und Wing C. 3,5", Suche S. of Monkey Island und Pirates, Tel. 05127/1258, ab 18 Uhr, Thorsten

Verk, TVS Baskelball 3.5" EGA TDY, 70 DM, oder tausche gg. Monkey Isl, CGA, Invest, Klax. O. Topler, Friedrichstr. 34, 7869 Schönau. Tel. 07673/469.

IBM PS2/50, 1 MB RAM, 3.5" LW, 60 MB Harddlesk, Maus für 6000 DM, Orig. Spieter R, R, Tycoon, SS 2 40 DM, PGA Gott, Nuclear War, Bundest, Man., 30 DM, Tel, 0441/885198

Biele an: Flightsim, IV 80 DM, Silent Service II 60 DM, 688 Sub Battle 50 DM, Kings of the Beach 40 DM. Horst Stapper, Im Schlerik 22, 4100-Duisburg 1

Suche: Face Off (Gamestar) Orig. günstig zu kaufen - John Madden-Football, Tel. 06131/ 71252

Tausche: Ishido, Indi 500, Sargon 4, Time Race, P. oF. Rad, Midwin. (Orig.). Suche auch dv. Programme! M. Strube. Eisenbaltinweg 2, 7036 Schönsich

MS-DOS:PC-AT: Verk, Orlg, wie Xenon II, Ski or Die, Their finest Hour, Sim City., TV Sports Football, Larry 3, Budokan, Indy 3, Blood Money, Ghoetbusters II, Adrian Schobia, Mattenweg 7, CH-6467 Schattdorl. Tel. CH 044r22

Verk. Orig. für PC: Loom. Suche. nur Orig. Populious. Finest hour, Indy 3. Monkey Island (VGA). Ultima VI. Michael Wilke, Tel. 089/ 183369

An- und Verkauf, Tausche Orig, Habe Monkey Island, Buck Rogers, PGA Golf, Budokan, Codename Iceman, Bundesliga-Manager, Wonderland, W.T.-Golf, Jinxter, Martin, Tel. 0271/ 351673

Verk. bzw. tausche Ultima 6. International Soccer Challenge. Face Off gegen KO 5, Heros Quest, kick Off 2. Bundesligs Manager, suche Codes zu Zak ur. Marriac K. Bichler, Anton-Delius-Str. 15, 5900 Siegen

Verk. IBM-XT mit 640 K RAM, 20-MB-Festplatte u. Grünmon, für 1000 DM VB, Tel. 0911/ 552657, nur Mo-Fr. ab 20 Uhr Verk, Iŭr je 25 DM; Stargl., EOH, Archipelagos. Meniace, je 40 DM; Elite, Ninja 2, REs 101, Tunderstrike, Xenon 2, A10, 688 Space Rogue, für je 55 DM Tel. 09872/8159

Suche Sword of the Samural, Austerfitz, Ultima IV, Cadave, Chaos strikes back, verk. Felcon & Midwinter, bd. Orig., Press VB. Tel. 069/626180, Thomas verf.

Verk.; SQ II 45 DM, MH 2 60 DM, KQ 2 + 3 je 30 DM, Wollpack 60 DM, suche: Starcontrol, Hard Nova, Finoet Hour, Ports of Call, Crash Course, Ski or Die, Indy 500, aul 3,5". Tel. 07171/75424

Verk. Schneider Tower-AT mit 12 MHz, 21 MB Festplatte, 720-KB-LW. EGA-Karte, Monochrommon., Maus, 512 KB RAM, VB 2400 DM, Tel. 02733/4842

Suche alle Arten von Auto-, Action- und Sportspielen (z.8. Hard Drivin, Batman, Shiriobi), Listen mit Preisen am Harald Härtenstein, Hauptstr. 55, 7891 Lohstetten.

Schweiz - Suche zuv. Tauschpartner für alte und neue Games. 100 % Amwort. Meldet Euch bei: Roger Spiellmann, Sandbülerstr. 18. CH-8906 Greifensee

Wanted: Erfahrungsaustausch mit Denk- u. Simulationsspielern. Interesse? Anüberreg. Gruppe interessiert? M. Strube, Eisenbahrweg 62, 7038 Schöngich

Verk.: Populous 3.5", 40 DM, Tel. 02473/1565 Axel

Verk. Digitizer Video 1000 für IBM XT/AT incl. Masterdiskette und Anleitung für 300 DM VB. Tel. 05262/3676

Verk, Ong.: Ports of Call 40 DM, Full Metal Planete 15 DM, Leisure Suit Larry 15 DM, Preise VB ohne Porto, Tel. 02874/2276.

Suche für PC, nur Orig m. Anl. 3.5", Wirtschaftssim im allgem., Ultima 3-6, Transworld, Might + Magic 2, On the Road. Tel. 07231 64784

Käufe, täusche, oder verk. PC-Games, oder anderes, Meldet euch bei: Matthias Eberhard, 8500 Frauenfeld, Speicherstr. 11, CH. Tel. 054/ 221877

Orig. P.C.-Games: Oper, Stealth, Railr, Tycoon 45 DM, W. Gretzky Hockey, G. P. Circuit 35 DM, Motocross 30 DM, Kings C. 2/3 25 DM, Tel. CH-061/987041, Samuel

Suche MS-DOS-Komplettanlage (16 MHz, 1 MB RAM, VGA-Karte und Mon.). Möglichst günstige Angebote an: Tel 02309/73256

Verk.: Commodore PC-10. Mil Montor, gutem Drucker (Epson). 2 x 5.25° Floppy, vielen Büshern, Anwendern und Spielen. Für nur 400 sFr. Tel. 054/613659, Schweiz!

NINTENDO

Suche Super Famicon-Spiele, Des weiteren suche Ich Konfakt zu Super Famicon-Basitzern, Also melde: Euch bei mir: Tel. 02622/ 83517

Wer tauscht gg. Tennis Double Dragon II oder Castelevana? Florian Fischer, Falkenstr. 12. 8100 Garmisch-Part, Tel. 08821/753231

Nintendo USA, Löse meine Sammlung aufüber 60 Titel ab 55 DM, Näheres unter: Tel. 02948/414, Nintendo USA

Suche "Rygar" Europa-Vers., kaufe + tausche, ruft an unter: Tel. 04241/3652

Tausche Final Fantasy Legend, nagelneu, gg. Gargoyle's Quest + 1 DM. Tel. 0214/41935, Rene (Game Boy).

Suche Game-Boy-Spiele aller Art. Auch Tausch. Ruft schneil an: Tel, 0221/581871, fragt nach Lothar Hoeller.

Verk, Nintendo, NES Inkl. Advantage + 3 Spiele, Kid Icarus, Mario 2, Mario 1 mit 4 Mte. Garantie, ruft an: Tel. 06103/29982, 350 DM.

Suche Mega Man 1, 2, Turtles, Black Manta, verk oder tausche SMB 1, Pro-Am, Metal Gear mit Tricks, melder Euch an: H. von Arb, Domherrenstr. 12 b. CH-4622 Egerkinaen

Verk, Gameboy mit Tetris und Akku-Pack Angeb, an: Christian Boos, Friedrich-Gerlach-Str. 17, 5400 Koblenz

Suche Gameboy Module, Zahle gut (Turries, Castlevania, Bomber Boy) wenn es geht. Tel. nach 19 Uhr. 02056/69097, fragt nach Dennis



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Verk. NES mit 13 Top-Spieten, z.B. SMB 1+2. Double Dragon 2 und Gameboy mit 4 Spieten (Tennis, Tetris, SML, Solar Striker), mit Kopftiórern und Diatogkabet, für 1000 DM, Gameboy auch einzeln. Ruft an; Tet. 07141/82288 (fragt nach Rath).

Suche Track & Field II, Wizard + Wertigrs u. Mega Man. Biete datür Zapper + Wild Gunman, Gumshoe, Trojan, Radracer, Donkey Kong u. a., Tel. 08330*1239, ab 18 Uhr

Suche Gameboy-Mod, mit Spielanleitung, Zahle bis 25 DM, Jochen Klotter, Lebrechtstr. 44, 7500 Karlsruhe 51, Tel. 0721/881052

Verk, Goonles II um 80 DM, Gunshoe mri Zapper um 138 DM, schreibt an Tamara Gambino, Gtaliwand 6, I-39020 Rabland, 8z, Italy, Tel. 0473:97256

Tausche für das NES neuwertiges Top Gun gg. Skate or Die. Tel. 0711/711848

Tausche Gameboy Module, Habe: Teenage-Hero-Turdes, suche: Batman, Bomber Boy, oder sonsilge. Tel. 069/252236, ab 16 Uhr

Kaule, verk. oder tausche Gameboy- und Mega Drive-Spiele. Tel. 07031/224209. Frank

Verk, NES mit 15 Spielen: SMB I, Zelda I + II, Gradius, LileForce, Probotector, Silent Service, NES Advantage für nur 750 DM VHB, Tel. 0431/335640

Verk, Gameboy-Spiele, Super Mario-Land für 30 DM, 100 % o.k., oill Anl. u. Orig - Verp., Marlin Preißmann, Pater-Delp-Str. 4, 6110 Dieburg, Tel. 06071-23049

Verk, für Nintendo Super Mario Bros 2 um VB 400 oS. Schabus Marivel, A-5020 SBG, Tel. 0662/390330

Verk. Super Mario Land für Gameboy für 30 DM, Tel. 08344/1460 zwischen 17 und 19 Uhr. Fragt nach Christian!

Habe Double Dragon 2 and Life I, suche Probotector u. Wizards and Warriors, Tel. 07151/ 32345

NES Europa Vers. - Super Mario Bros. 1 Tel. 0421/491778

Verk, Orig. Verp. Game Boy, incl. 4 Spiele (Telris, Terthis, Super Mario Land, Wizards & Warriors, VB 250 DM, Tel. 02331/75237, bis 20 Uhr

Nintendo-Gameboy, Ohne Zub. + Spiele "Fortress of Fear + Gators Revenge!, 100 sFr., oder 110 DM. Patrick verl. Tel. CH, 031/243410

Tausche Traumkonsole Neo Geo komplett mit Spiel, gg. ein Super Farnicon mit mehreren Spielen. Angebote bitte an: Tel. 08395/7205, ab 18 Uhr.

Tausche Gameboy mit Tennis Tet., Fortr. of Fear, Oulx, Alleyg., gg. Megadrive mit Mod. gg. Zuzahlung. Sven Schöbel., Laakirchstr. 5, 60S3 Oberthausen

Kaufe/tausche/Verk. Spiele für Super-Famicon Tel. 0212/15629, ab. ab 20 Uhr

Verk. Gameboy + Tetris + Ternis + Final Fant. Legend + 2 wertere Topgames. Alles nur 300-350 DM, Gebot bei: 089/8141767, (Perry).

Suche: Mario Bros. 2+3, Ice-Climber, Geonles, Ballon, Fight Dr. Mario, Zelda, Puzzte, pro St., zahle ich 25 - 30 DM. Tet. 05832/593

Verk., kaufe, fausche Nint, Cass. amerik. Cass. z.B. Castler III, C.Bronner, Druisheimerstr, 8, 8851 Allmannshoten, Tel. 08273/2315

Tausche, kaufe für Gameboy. Suche Bomberboy. Gargoyles, Guest Final Famasy, Sokoban 1 + 2, habe: D. Dragon, Puzznic, etc. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Suche: günsliges Super Famico mit Mario World oder andere Games. Kaufe/tausche auch Gameboy » Megadrive, Suche PC-Engine. Tel. 04527/944, ab 18 Uhr. Stefan

Verk. neuw. NES + 2 Proft-Joystick + 7 Top Spiele wie Zelda, Track and Fields, Preis VB. Tal. 0931/462261, ab 15 Uhr

Suche SMB 2 + 3 (auch US od. Jap.) oder Arkanoid II (Revenge of Doh). Tausche od. kaufe, suche auch Super-Grafk. Habe MD-RGB » Module. Tel. 09193/2337, Konrad

Super Gameboy-Mod. z.B. Castlevania, Turtles, Bomber Boy., M. Käppeli, Hubenfeld 3, CH-5274 Eschenbach, Tel. 041-892159

Suche Gameboy mit Netztell u. Mod. (S. Mario Land, Nemesis, Tennis, D. Dragon) zehle gut. Tel. 07392/7200, ab 17 Uhr. Rair Suche Mario Bros 2 fúr ca. 30 - 40 DM. Tel. 06221/833312, ab 18 Uhr

Actitung Gameboy! Wer wilt für sein Final Fantasy L. 50 DM oder Golf. 15 DM? Kaufe, tausche auch andere. Buft an: Christian Ober, Tel. 06421/65422

Tausche, kaufe, verk. Super Famicon Games. Habe z. B. Final Fight, Gradius 3 usw. Auch MD-Games zu tauschen u. kaufen. Tel. 0551/74829.

Verk, Gameboy (1 Mt. ah) + 7 Topspiele [Nemesis, Chase HQ, Flnal Flietc.] für 350 DM, wegen Systemwechsel, Tel. 08/11/78783, ab 18 Uhr, Franz

Verk, Game Boy mit 5 Spieten, Noch keine 4 Wochen alt. Tetris, Tennis, Mario Golf, Hyper Lode Runner, zum Tap Preis van 300 DM. Tel. 05651/13558

Game-Boy-Mod ges., zahle bis 25 DM, außerdem Zub. Game-Light, Akku, Tasche usw., sowia Power-Play Jg, 90 - 2 DM pro Heft, » ASM, Tel. 0421/547877

Tausche Gameboymod. (Fish, Balman, Motocross, evil. gg. Klax, Ishido, Super Mario Land, Castlevania), Tel. Austria, 0662/78213 oder 0662/678213

GB. Suche Module aller Art, möglichst günstig Tel. 02541/6600, Michael Hirtz, Rosenwinkel 2, 4420 Coestekt

Verk, NES mit Kung Fu, Tennis, Rad Racer, Robowarrior, Ghost'n Goblins, Punch Out, Tomislay Boyas, Fasaneriestr. 38, 6200 Wiesbaden, 500 DM VHB. Tel. 0611/467295

Verk, Goonies II, Kid Icarus für 45 DM, Donkey Kong 3 Jr. und normal I. 35 DM. Schreibt an: Janina Kühne, Sellganstädterstr. 102, 6053 Obertshausen 2

Tausche S. Mar. Landige, Bomber Boy, Spiderman, Fortress of Fear, oder verk, für 35 DM (Neu 49,95 DM). Tel: 06150/40547, ab 18 Uhr

Verk. NES + 14 Spiele (wie D. D.2 u. SMB 2) » Joystick für nur 900 DM. Nur zus. Ruh an: Tel. 06227/50745, Jörg, wohne in der Nähe von Mannhaim

Verk. Gameboy mit Tetris, Linkkabel, etc. 100 DM, Sega Mega: VB Darius Plus 100 DM. Tel. 08336/1517, Michael

Verk, Orig. verp. 1 Mt. alten GameBoy mit Zub. und 6 Spielen. (Final Fantasy Legend, Wizard...) für 400 DM. Tel. 05432/3335

Verk, Gameboy mit Tetris, Tennis, Super Mario Land und Dialogkabel, Nau 270 DM, VHB 200 DM, Tel. 0551/371437 (John)

Suche GameBoy mit Spielen. Bitte nicht so teuer, Daniel Blank, Tel. 040/87/23371, Immensweg 11 e. 2000 Hamburg 73

Verk. NES. + Zub. + 5 Spiele: (CE-Climber, Tennis, Golf, Top-Gun, Pin-Boat, NES + Spiele neuwerlg, 300 DM, J. Kabus, Oberhon, 6455 Erlensee, Tel. 06183/71765, ab 17.30 Uhr

Kaule Gameboy-Spiele. Nur 100 % o.k., zahle bis zu 25 DM. Suche besonders Nemesis, und Teen. Mut. H. Turi, u. Ishido, Tel. 09621/62985, Michi

Verk. NES mit 6 Spielen für 500 DM u. S. Master m. 2 Spielen für 200 DM. Philipp Patzold, Lahnestr. 44, 5900 Bonn 2. Tell. 0228/374398

Suche Gameboyspiele: Castlevania, Batman. Master Kareteka, T.M.H. Turtles, Gargoyle's Quest und Ninja Adventure. Biete bis 30 DM. Tel. 0228/374399, 100 %

Suche gebr. Garne Boy. Zahle bis 75 DM. Christian Jagosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren.

Ich verk. Game Boy und drei Spiele für nur 195 DM. Fragt nach Christian Tel. 030/3047237

Verk. 5 Top-Spiete (Punch-Out, Trojan, Pro Wrestling, Track and Field II, Wizards und Warriors) gg. Gebot. Tel. 02203/15524

Verk. US Spiel Moto Cross Maniacs NP 60 für 40 DM, mit Orig. Verp. u. Anl. oder tausche ggandere Gameboyspiele, z. B. T.M.N.T. Tel. 030/8813835, Claudius Ch.

Mannheim und Umgebung. Tausche und verk. NES und Gameboymodule, habe über 30 Module. Meidet euch bel Raif. Tal. 06204/76165, ab 19 Uhr

Verk, Nintendo + 3 Spiele, Ice Climber, The Guarden Legend, The Adventure of Link, 250 DM, Tel. 0711/314552, ab 20 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele im Bereich Hamburg 040/757203, ab 18 Uhr Suche Nintendo Super Famocon bis 400 DM. Kaufe auch Module und Zub.. Mo-Fr. nur 18 - 21 Uhr. Tel. 040/7605374, nach Jan fragen.

Private Kleinanzeigen

Suche gut erhaltenen Lynx, mit Spielen wenn möglich, tausche auch gg. Game Boy mit Golf, 100 % o.k., Angeb. an Nico: Tel. 06221/471014

ich suche Games für NES, zahle bis zu 40 DM. Schreibtan Eric Servieres, Tannenstr. 14, 7630 Lähr 19, eventuell tausche ich auch.

Suche neuwertige Game-Bay Module. Zahle gut, VB. Ab 18 Uhr ancalen (außer Freitag, Verena verl.) Tel. 069/558049, suche vor allem Adventures.

Kaufe Game Boy Mod. 100 % o.k., zahle bis zu 25 DM, suche u. a. 7. Mutant. N. Turtles, Skate or Die. Robert Nordmann, Tel. 05242/46386

Verk, NES Spiele: Life Force, Godnies, Zelda, Tetris, Ghost'n Goblins, Supermano, Kid Icarus, Preis V8. Tel. 0881/5954 Andi Verk, NES + Kunn Fu, Soccer + Tennis + Ire

Verk, NES + Kung Fu, Soccer + Tennis - to-Climber für 250 DM, ruft an bei der Tel. Nr.: 07247/21370, Jörg (Mahe Karlssuhe) Ich kaufe Bomberboy und Teenage, Mutarii H. Turites, billig Torsten Steuer, Ander Schützenwess 80.4000 Düsseldorf 1. Fall 0211/73380

Verk.: NES-Mattre, wenig gebr. + 1 Spiel für 100 DM, außerdem verk. Ich: Zelda 1, Radrecer und Ainwolf für Je 65 DM, Tel. 0761/800904

Verk. Gameboy nut Kopthörer, Dialogkabel, Tetris, Tennis und Batterien. Rutt an ab 17 Uhr. Tel. 06035/2592, Richard

Verk. NES-Gerät mit 11 Spleien wie Super Mano Bros I + II, Castlevania, 1 + II, Zélda I + II, Trojan, Punch Out usw. Iu. 400 DM. Verk. nur komplett, Tel. 040/456033

Wer will für sein Bomberboy Modul 40 DM? Kaufe auch andere Module. Interessenten rufen bei Chistian an: Tel. 06421:65422

Verk, Gameboy + Tetris + Kopfhörer + Kabel incl. Verp. Neuwertig. VHB 120 DM, sofort annufen bei Aman Tel. 06131/228783, nach 16 Uhr

Verk, Game Boy, Kopthörer, Dialogkabet und Tennis (dt.) für 100 DM. Tel. 089/3145609

Suche Gameboy mit Tetris für ca. 85 DM Suche auch Spiele für 15 DM, 100 % o.k., Markus Sch., Eben 20, A-6212 Maurach

Verk, NES Games, MEGA Man, Super Mario, Rad Racer, Icecl., Cobra, Triangle, Tiger Heli, Turtles, mit Orig, Verp., zu. 350 DM. nur komplett, Tel. 0611/805803

Biete: Castlevania I für nur 65 DM, Inkl. Verp. + Anl. + Mitgliederkarte für den Nintendo-Fan-Club. Ruft an ab 14 Uhr, Tel. 040/666688

Nintendo: Wer tauscht Ghosts'n Goblins gg. Teenage Mutant Hero Turtles? Ruft an: Tel. 01/ 9503919 Schweiz

Verk. Game Boy + Balman + Turries + Shanghai+ Mario + Terris + Fortress, Importable Carry oder tausche gg. Mega Drive + Spiele. Tel. 0941/35394. Ab 17 Uhr.

Suche Game-Boy-Mod. (mit Anteitung) + Zub. 100 % o.k., Angebote an: Frank Burg. (Immünsterstr. 55, 8000 München 21, zahle gut.

Suche I. Gameboy: Bornber Boy, Gargoyle's Quest, Final Fantesy, D. Dragon, Sokoban 1 + 2, Ishido, Dr. Mario. Habe Batman, Puzznic. Tel. 04827/944, ab 18 Uhr, Stefan

Suche Super Famicon mit Super Mario World undroder Gradius 4, Final Fight Suche Mega Orive + Gameboy-Module. Tel. 04627:944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk, Game Boy mit Tetnis, Batman, Kwirk und Natztell, Prois: VB, Lars Walther, Tel. 0451/ 301703

Verk, Module für Gameboy: Tetris, Golf, Puzzle, Bobble, Tennis, etc., für je 25 DM Tel. 07121/82474, ab 14 Uhr

Suche dringend für Gameboy jap. u. U.S. Module, Zahle 20 DM - 50 DM (je nach Spiel). Tel. 036/3632488 (Benny)

Suche für Gameboy: Puzzle Boy u. Satman. Tel. 030/4153137

Tausche od. vérk. I. Gameboy Quarth, Spiderm., Alleyway, Tennis u. für Mega Drive Thunderf. 2, Arrow F., Phelios, PS 2, Tel. 089/ 8346557, ab 18 Uhr

Kaufe und verk, Spiele für den Gameboy. Bin besonders interessien für Ninja Adventure. Bin ab 13 Uhr unter Tel. 09123/14136 erreichbar. Tauscha/kaula Gameboy + Mega Spiete, Suche Gargoyle's Quest, Bemberboy, Final Fanlasy, Ishido, Double Orag, MD: Strider etc. Tel 04627/344, ab 18 Uhr, Stellan

Tausche Super Mario Land für Game-Boy gg. Ishido, Matchmania, Sokoban 2, Puzzle Boy. Pipe Mania oder Puzznic, Tel. 02532/5194

Schweiz: Verk. Gameboy-Spiele / Roger Horvalh, Neuerleichweg 37, 4153 Reinach, Tel. 061/7112381

Suche Gameboy-Module. Preis nach VB, Angeb, an: Michael Pieper, Rosenweg 7, W-3131 Rehbeck, Tel. 05841/2103

Suchs billige Gameboyspiele (z.S. Castlevania, Nemesis). Ruft doch mal an: Tel. 0911/ 534299. Ruft bitte nur im Raum Nürnberg an.

Verk. Gameboy » 8 Games, z.B. Batman, Double Dragon, Cuarth, Nemesis, Castlevania, Mario, Golf, Tetris, für nur 300 DM. Tel. 02622/80465, Jörg Wolf

Gameboy. Suche Module aller Art, möglichst günstig, Tel. 06101/86829, eventuell Tausch

Wer hat eine seiner Game Boy Spiele-Hülle übrig und schickt sie mir geg. 5 DM. Florian Wahl, Bernsteinerstr. 57 a, 7000 Stgt. 75. Geld schicke lich zu.

Suche supergünstige Module für mein NES. Angeb. an: D. Fischer, Kroosgang 46, 4430 Steinfurt 2, Bitte keine Anrufe. Denke.

Verk, unbenutzten Game-Boy von Nintendo mit Batterien, Kopthörer, Dialogkabel und Tetnis für 130 DM. (Orig. verp.), Tel. 0921/57763

Suche: Gameboy-Spiele. Besonders Pinball, Rev. of The Gator. Tel. 05971/51497, ab 14 Uhr (Maik) 30 DM.

Ich suche Gameboy + Tetris für möglichst unter 150 DM, Tel. 0241/554243, Frank

Verk. Gameboy, ca. 6 Mie. alt, Tetris, Quix, Super Mario, Fortress of Fear, für 250 DM, A Wiersblüzky, Steinmetzstr. 2, 1000 Berlin 30. Tel. 2613093

Verk., kaufe, tausche Gameboy-Mod. Bitte nur schriftlichen Kontakt (Karle genügt). Jens Matheuszik, Heidkamp 10. 4176 Offen. Vor allem dt. oder US-Module.

Suche DonDokoDon I. Nintendo Jap. - Adapter. Suche Nintendo US + Jap. - Spiele. Teusche mit europäischen o. kaufe auch SMS- Spiele. Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. NES-Grundgerät + 9 gute Spiele für 850 DM, Tet. 02451/42431, fragmach Jerome. Bitte im Kreis Aachen, wenn möglich.

Suche preiswerte Gameboy-Mod. Schreibt schnell an: Tim Köhler, Sonnenhügel 8, 8711 Mainstockheim

Verk, Nintendo, NES, Inkl. Zapper » 20 Spiele für 500 DM, neuw., schreibt an: Welter, Affred-Rathelstr. 2, 2870 Delmenhors!

Austria, Suche für Gameboy Module, zahle gut, nur 100 % o.k., ruh einfach an: Tel. 06432/8323 Flo verl.

Suche billig Game-Boy Module, bes. Golf. Nemesis. Cosm Tank, Boulder Dash, Pipedream, zahle bis zu 25 DM. Tel. 07551/1451 Daniel Verk, Kwirk und Supermarie Land für Gäme-

boy, Tausche auch, Pro Modul 35 sFr. Orig. Verp., dt. Anl. Tel. CH-0041/64372114

Verk. neuwertigen Gameboy mit a. ohne Spiele. Preis ohne 90 DM. je Spiel 20 DM bis 35 DM. Tel. 05130/3193, Nikolas

Gameboy, Suche mit Verp. + Anl.: Batman, Nemesis, Bornberboy, Castlevania. Zable bis 25 DM. St. Rininsland, Mittelweg 10, 3579 Obergrenzbach

Suche billig Game-Boy Mod. vor allem: Golf, Nemes., Sokoban Z. Klax, Bubble-Bo., Gagoyle Quest, zahle bis zu 25 DM. Tel. 07551/1451, Darliet, nach: 18 Uhr.

Suche Kontakt zu anderen Gameboy und NES Spielern, verk. auch Games, Suche für den Gameboy Final Fantasy, Cosmotank, Tel. 064/ 133263

Hast du schon ein Super Famicom? Wir auch, und deshalb können wir alle Spiele testen und News veröffentlichen. VGC-Club-Video Gamblers. Tel. 02202/37609

Tausche/kaule, verk. Nintendo, Gameboy, Atari 2600 und Gamegear, nur Module, ruft an: Tel-0234/381981, Spiele für Gameboy., wie z. B. Batman usw.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche Gameboy Module. Mit Anl. Tel. 0561/ 14387, ab 18 Uhr

Verk. neues Puzzle Boy für 20 DM, verk., kaufe und tausche auch andere Game Boy Module. Tel. 0711/5301194, Marco Köngeter

Suche Nimendo Gameboy 100 %, zahte 75 DM, verk. CPC 464 + 3" DOI + Disks 3" und TV-Mod. VB 500 DM, Tel. 05724/8556

Gameboy Module ges. Verk. Amiga- Börsen-Prg., auf 2 Disketten mit ca. 32000 Kuradaten. Torsten Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede

Suche für Gameboy: Super Mano Land und Double Oragon, VB ab 20 DM, Tel. 07534/565 (Benjamin)

Verk, NES Module: Metal Gear + Wrestlemania oder lausche gg. Zelda 2, Mega Man, Faxandu, Super Mario 2, Tel. 02272/81428

Verk, für Gameboy die Spiele: Tetns, Quix, Spiderman. Auch Tausch möglich. Angebote an: H. Bienentreu, Kapellenstr. 26, 5100 Aachen

Verk. NES Spiete. Top Gun, Galaga, Gradius Rad Racer, Kid Icarus, Punch Out für je 60 DM außerdem Popeye Kung Fu und und... Tel 05413/3263

Kaufe für Gameboy folgende Module: Sokoban 1 und 2, Dr. Mario, Puzznic, Super Mario Land. Bomber Boy. Zahle bis 20 DM, nur wenn 100 % o.k., Tel. 08151/15269

Verk. NES-Games, Ghost'n, Goonies 2, Liteforce, Pream, Mario 1 für 30 - 40 DM pro Came, Auch Sega 8-Bit Games zu verk. (35 DM). Tel. 06173:67367, Dirk

Gameboy: Kaufe Gameboy-Mod., zahle 20 DM pro Modul. Ruft an: 07195/72637, Markus verl. ab 17 Uhr

Verk, Silent Service usw., Preis VB. Tel. 05412, 32572, Marc oder Patrick

Kaule Gameboy + Sega Mega Dr. Module. Für Gameboy Spiele zahle ich bis 30 DM und Mega Drive 50 DM höchstens. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Suche für Mintendo-Game-Boy Spiele jeder Art. Tel. 05105/8967, Enk Dederding, Paul-Lincke-Str. 10, 3013 Barsinghausen 1

Gameboy + 5 Top Games 299 DM. Tel. 0821/ 601766 (Phil). Verk. Super Familion + Final Fight.

Gameboy: Suche Module zum Kaufen oder Tauschen. Zahle bei Kauf bis 45 DM. Tel 02422/8530

Suche Gameboy gebr., gur in Tekt. mlt Zubehör (Kopfhörer). Maximalpreis 100 DM, Dienstag, Samstag, Sonntag ab 14 - 15 Uhr, Tet. 0512/ 63554

Suche Gameboy-Spiele after Art zu kaufen. Verk, Datasette für C64 gg. Gebot, Alle Angebote bitte an: Frank Johne, Parkstr. 15, 8046 Garching

Suche Gameboy-Spiele: z.B. Mutani, N. Turtles, Super Mario Land usw. Stefan Berszen, Charlottenhöhe 3, 5509 Thellang

Gameboy - NES Spieler/innen treffen sich mtl. In Hamburg Tros. Spieletausch etc. Jeder ist willkommen. Info: Tel. 046/2501802

PC-ENGINE

Tausche Tiger Helling. AlterBurner oder PC-Gengin. Wonderboy II gg. Aero Blasters oder Dragon Spirt. Tel. 030/4324176

Zahle je ca. 50 DM für Devil Crash, Ninja Spirit, Aeroblasters. Superstar Soldier, Tel. 08742/ 8661, Gerd

Suche die Handheld PC-Engine GT von NEC, eventuell mit Spielen. Tel. 030/7211458. Björn Bleiber, Nikolaus-Bares-Weg 43, 1000 Berlin

Wer kann mr für das PC Engine Spiele von 50 bis 100 DM zuschicken?. Andreas Dittrich, Löwerigründleweg 22, 7731 Unterkirchnach

Kaufe, tausche, verk. Games für Neo-Geos. Suche Cyber-Lip. Tel. 0821/601766, Philipp

Suche Module für PC-Engine und Tauschpartner, zahle nach Affer des Moduls 30 - 50 DM. Tel. 06857/6191, ab 19 Uhr PC Engine mit 6 Superspielen, z.B. Nectaris, Dungeon Explora, KungFu usw., 3 Joypads, 5 Playeradapter, NP 1140 DM, Preis V8 490 DM. Tel. 0681/791513, ab 18 Uhr

Suche PC-Engine-Module (z.B. Gunhed, Son-Son 2, Tiger Heli, Devil Grush, Bloody Wolf etc.), zahle 50 DM pro Card per NN. RAUM HD/ MA. Tel. 06223/1000

Verk. PC-Engine + Son Son 2 + Tennis + Tiger Helli + Super Cycle für 439 DM. Tel. 05223/ 3037, auch Tausch gg. Lynx möglich.

Suche günstig alte und neue PC-Engine-Module. Kaufe ganze Modulbestände, Suche z.B. Bomberman u. Air Blaster . Auch Tausch u. Mega Orive. Tel. 05205/70452

AUSTRIA: Suche neue PC-Software. Tel. 07748/2202 oder schweibl mir: Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, ab 15 Uhr anrufen.

SNK Neo-Geo! Inkl, 1 Spiel u. Zub, 600 DM, PCEngine u. 4 Spiele 300 DM, Markus Rief, Badstr, 13, 8112 Bad-Kohlgrub, Tel, 08845/ 9547

Kaufe, verk., oder tausche PC-Engine & Gameboy-Module. Tel. 05206/4133, Hall Kirchhoff, Steinbachstr. 30, 4800 Bielefeld 15

Veik./łausche: Doraemon, Karto & Ken, Kung-Fu, Mr. Hell, Tiger Hell, Paranola, Suche Ordyne, Cybercore, Joyelick I. PC-Engine; auch andera Spiele. Tel. 069/704548

Verk.: Formation Soccer 60 DM, PG Gengin 60 DM, New Zealand Story 50 DM. Alles zus. 150 DM (inl. Porto). Tel. 06831/42300, ab 18 Uhr

Verk. PCE-CD-ROM-Player > YI + fl. neuwertig, für 500 DM, Verk. PC-Engine Core Grafz mit 8 Spielen, u. a. Son Son II, Darius plus, Mr, Hell für 600 DM. Tel. 0511 (895980

Kaute: Gunhed. S. Monaco, Populous, Klax, Tatsujin. Sh. Dancer, 100 % Antwort, bei: Thomas Denk, Stotting 22, A-4961 Mühlheim am Inn

Verk.; Son Son 2, Mr. Hell, Wonderbuy 2, Dvagon Spirit, USA Pro Basketball, Suche: Bonze Adventure, Tel. 0512/61473, Osterreich

Verk. Mr. Heb, Ordyne, Victory Run, Shanghai, Psycho Chaser, Legendary Axe 1, zu günsfigen Preisen, suche gebr. CD-ROM, Tel. 05059/ 2622

Verk. für PC-Engine: Klax 70 DM, Splatterhouse 80 DM, Fornation Soccer 80 DM und Gunhed 80 DM. Alle Mod. guterhalten, Tel. 06782/S823, 80 19 Uhr

PC-Engine (RGB) mit oder oftne Spiele gesucht, Hauptsache billig, Tausche / kaufe auch Mega-Drive + Gameboy-Module, Tel. 04627/ 944, ab 18 Uhr. Stefan

Verk.; PC Engine CG.RGB + 1 Pag. 5 Module. z.B. Mr. Hell, Tiger Hell, Klax...), Preis neu: 900 DM, jetzt für 700 DM. Tel. 05341/392144, tausche MD-Module

Tausche u. kaufe: Engine-Cards, Suche; Klax, Hell Bourney, Tein Flawk, Double Ring, Ghouls'n Ghosts, Puzznic u. a., Chris Brunner, 8313 Vilsbiburg, Tel. 08741/3773

Verk, NEC CD-ROM - PC Engine + 5 CO's + 5 Cards 1, VB 900 DM, Tel. 089/133765, nach 16 Uhr

Suche RGB PC-Engine » Spiele für 150 - 200 DM, Super-Grafx, suche/tausche/verkaufe/ Video-Spiele für Sega 6 + 16 Bit + PC-Engine, Tel. 0621/22087, Daniel

Suche PC-Engine billig und Spiele fürs Sega-Mega-Drive. Stephan Politriann, 35 Kassel, Holländische Str. 150, Tel. 0561/84796

Suche R-Type I + II für 100 DM, bitte ruft mich gg. 16 Uhr unter der Nr. 06264/398 an (Gemot)

Verk. PC-Engine Super Grafx mit CD-ROM und jede Menge Zub, für nur 1600 DM, oder tausche gg. Neo Geo mit Spiele. Tel. 02154/41619

Verk. PC-Engine (RGB mit 5 Spielen, Joyboard XE1-Pro, Joypad sowie jap. Zeitschrift, Topzustandi Kompi. 580 DM VB. Tet. 02373/61240

Ver(kaufe), tausche Cards und CD's Verk. Aero Blaster, prig. verpackt. Kaufe Konsolenbestände aller Konsolenarten auf. Tel. 02622/ 83517

SEGA MEGA

Verkaufe, tausche Module. Kaufe Konsolenbe stände auf. Also ruft an, es lohnt sich bestimmt. Tel. 02622/83517 Was ist besser als ein Neo Geo? Sprefautomater-Platinen, Ich suche, verk, solche Platinen, Außerdem verk, ich Konsolen für Automatenplatinen, Interesse? Tiel. 02622/83517

Verk, Sega Mega Multiv. (Pal » RGB), 6 Mte. alt, best. Zustand mit Spiel Phantasy Star u. Zub. komplett für 230 DM. Tel. 07121/240621

Verk, Rambo III. Thunder Force III, suche Super Hang On. Super Thunderblade und Dynamite Duke, Tel. 05234/3808 Daniel

Sword of Vermilion, Fantasy-Adventure d. Spitzenklasse m. Spielstandspeicherung Neuw, undkomplett für 100 DM, Tel. 05608/1397, Lars

Vark. tausche Mega-Drive-Mod. Habe WCUP Soccar, Shinobi, Golden Axe zum Tauschen. Schneilstens ahrufen bei: Tal. 09851/1398 Eric

Suche SMD für 200 DM, 100 % o.k., und verk. Sega-Maşter 4 Sprele für 170 DM, Tet. 0991/ 32140, Markus verl., ab 14 Uhr.

Verk., kaufe, tausche alles ums Mega Drive Habe: Budokan, L. Battle, Truxton, Suche Moonwalker, John MF, Zakers, VS Cettics, Tel 04486/562, Andre

Suche Phantasy Star 2: Ich kann E-Swat und Strided zum Tausch anbieten, ruf an: Tel. 030/ 1725116, möglichst in Berlin. Banjamin

Tausche Modwle für Mega Drive, Master NES, Game-Boy, Neo Geo, Lynx, Game Gear, PC-Engine, Kaufe def, Konsolen und NES-USA Tel, Mithwochs 02872/7399

Suche Tauschpariner im Raum Karlsruhe Christian Köninger, Am Hang 6, 7512 Rhein stellen 2.

Tausche Forgotten Worlds gg. Golden Axe, Super Strinobi oder andere. 100 % intekte Module, Tel. 05451/73454

Tausche aktuelle und gute Mega-Drive Spiele Habe z.B. Sword of Vermillion, Klax usw., Tel 0831/67712

Solang die Groschen reichen! Wer hier anruh und MD-Module tauscht, bekommt die Kosten des Gesprächs in Höhe einer Einheit ersetzt. Tei, 05021/13259

Tausche Mega-Drive-Module, Blete: Alex Kidd, Super-Real-Basketball, M. Defender und Super-Hang-On, Tel. 0431/86922. Philipp Brüsewilz

Tausche MD-Spiele. Habe: Eswat, Strider, Mickey Mouse, Ghoulsn Ghosts, Junction, Socaer, Alex-Kid, Tatsulin, Kujaki, OHZ, Herzog 2., Tel. 07622/1066 ab 18 Unir

Tauscheverk, SMO-Mod. Habe z.B. A. kl. DD, Eswat, G. + G. Th. Force 3, suche Colums, Batman, G.Busters, G. Axe.; Defender, Sword Of Vermillion, Alf. Tel. 07229/3520

Tausche / verkaufe Games für Neo Geo und Amiga Alex. Tinschent Waller, Heerstr. 50, 2800 Bremen. Tel. 0421/391352, Suche Nami 1975, Tiger Hell usw.

Kaute, tausche & verk. Mod. für Mega-Drive und Lynx. Ruft an: Tel. 02564:31046. Thomas

Verk.: Lyrix kompl. mit Netzteil + 35 Spiele (Silme World, Callf. G. Gauntlet 3, VB: 399 DM oder tausche gg Mega Driva (jap.) + Joypad u. Netzteil. Tel. 07071/42016

Mega Drive Incl. Joypad, Netztell, Anschlußkabel für FS + Mon., Module: Phantasy Star 2, Colums, Rainbow islands, ca. 2 Mte. ali, VHB 490 DM, Tet. 02108/63631

Thunderforce 2, Whip Rush je 50 DM, oder tausche beide gg. John Madden Football b. Rainbow Islands, D. Borcherl, Kalserswerther Str. 69, 4000 Düsseldorf

Suche billig Megadrive, PC-Engine, Game Gear und andere Konsolen, Suche Gameboy-Games, Elmar Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Boon 1, Bis dann...

Tausche/ verk. SMD - Gameboy, Habe: Strider, S. Atleste, Heltlire 79 DM, Elem. Master usw., Suche; Insect X., Darius 2, etc., Tel. 04627/944 ab 18 Uhr, Stefan

Kautertausche Spiele für Mega Drive, PC-Engline, Gameboy + Super Famicon-Hardware; suche noch günstige dafür. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr., Stefan

SEGA MASTER

Sega Master zu verk... 7 Spiele, 1 Joystick, 2 Pads 330 DM. Kauterlausche Game-Boy-Spiele, Tel. 06182/24047, ab 18 Uhr Verk. 2 Pads. Lightphaser + 10 Games u.a., LightGames z.B. Rambo III55DM, zus. nur 580 DM, NP 920 DM, 100 % o.k. Stephan Kölzow, Anastaskastr. 26 a. 2530 Warnemünde

Verk Sega Master System mit Lighpaser u 3D-Brille mit 10 Topspielen (R-Type, Y....) für 400 DM. Tel. 0721/753851

Verk. Sega Master System für 750 DM. Verk. es für nur 750 DM mit 15 Spielen. Verk. nocht extra Games von 35 - 60 DM. Tel. 08245/1459, fragt nach D.

Verk. d. tausche Sega Master-Mod., z.B. Ahlerburner, Del. Kung, Double Dragon, Ghostbusters, Ninja, R-Type, Secret Command u.a. Suche für Mega Drive: Moonwalker, Tetris, Suche der Drive: Moonwalker, Tetris, Secret Command u.a.

Verk, Sega Master mit 3 Pads u. 23 Games (R-Type, After, Slap Shot, Golden Ase u.a.), alles 100 % a.k., 10r 950 DM. Tausche auch gg. PC-Engine mit Games, Tel. 06772/8205, Thomas

Verk. oder tausche Spiele Sega Master: Thuoder Blade, Shinobi, Altered Beast, Warnors, S. Baxthen, 2343 Schönbagen, Tel. 04644r1279

Verk, Sega Master 5 Mte, alt, + 2 Pads mit Ong, -Verp, + 2 eingeb, Games + Golden Axe zus, 130 DM, Tel. 05650/881. Saschs Verk, SMS + 4 Spiele für 200 DM, Game Boy +

Verk. SMS + 4 Spiele für 200 DM, Garna Boy + 4 Spiele + Garne Light für 300 DM. Tet. 07152-26539, ab 18 Uhr. Michaell Toulakis, Hirschlanderstr. 25, 7250 Leonberg 6

Verk SMS kompl. → Phaser, 2 Joy-Pad. 3 Games, Preis 400 DM, Tel. 0711/6403907 Michael

Verk. Sega Master (3 Mts. alt) + 2 Extra Joysticks und 8 Spiele (alles Ong, verp.) für nur 880 DM. Tal. 030/3044367, Udo Sauerland, 1000 Berlin 19, Bolivarallee 3

Verk, Sega Master Spiele, Cyborg, Hunter, All. Beast je 60 DM, Transbol für 22 DM, alles zus. für 120 DM, Tel. 0981/94360, Sascha, gg. 18 Uhr.

Afterburner + Secret Command preiswert abzugeben. Ruft an: Zwischen 15 und 20 Uhr. Tel. 02101/67801

lch verk, ein Sega Master System + 9 Spiele für nur 499 DM, Tel. 069:479281, 6000 Frankfurt, Atzelbergstr. 74.

Verk, Sega Mester mit Hang on, Wonderboy, Afterburner, F-16- Fighter, Zillion, Global, Detense für 350 DM, Tel. 07741/1089

Sega Master System-Kassetten: Bank Panik, Rambo 3, Famlasy Zone 1, Golden Axe, Kenseiden, Ninja, Shanghai, Out Run, Wonder Boy 1, Tel. 02241/204677

Verk, Sega Masler System, Light Phaser, Fire-Unit, 2 Joypads, 10 Spiele für 350 DM, Tel, 08151/8531

Verk. SMS mit 5 Spielen: Rambo 3, World Soccer uvm. Mit zwei Joypads und Lightphaser für nur 250 DM, 100 % o.k., Tel. 030/6069278.

Vérk, für Segä-Master: Phantasie Star, Rasten, Wonderboy, Wondern, III, Quarter 20 DM, S Command 20 DM, World Soccer 20 DM, Spell caster, Lord of the Sowrd, YS, V8 40 - 60 DM, Tel, 0681/45111.

Verk. Sup Tennis 30 DM, Transbot 20 DM, Arterburner 40 DM, Monopoly 30 DM, Out Run 30 DM, suche Spellcaster, Powerstrike u. Ghostbusters, Tel. 09391/1638, ab 18 Uhr

Suche Sega Master System + Spiele, Kaufe auch ganze Modulsammlungen auf. Tel. 04521/71497, Andreas

Verk, Games für Sega Master; z.B. California Games, Phantasy Star, Zillion I + II, Wonderboy II u.v.a., Tel. 0231/350115

Sega-Master mit 6 Top-Spielen u. Atan-VCS 2600 mit 5 Spielen zu verk., Ralf Markus, Mozaristr. 9, 5650 Solingen 11, Tel. 0212/ 329936

Verk, Sega Master + 8 Spiele, Wonderboy I, After Burner, My Hero, Golvellius, Altesta, Atex Kidd I, Teddy Boy, VB 450 DM, Tel. 089/ 4304847, Chrisban

Verk. Sega + 1 Controlstick mit Great Volleyball, Hangon, Wonderboy, Super Tennis und Phantasy Ster für 450 DM. Tel. 06341/30580, Hans-Peter

Ich fausche mein Sega Master System mit 7 Spielen gg. ein guf erhältenes Mega Drive mit 3 Spielen ein. Tel. 09563/1381, Marcus



ZUM SAMMELN

Curse of the Azure Bonds, Teil 1

MS-DOS - AMIGA - C64

Tobias Brenner aus Esslin-"Curse of the Azure durchgespielt. gen hat Bonds"

bei einem Waffenhändler neue Waffen besorgt hatten und uns uns gerade abwenden, als die Lösung des Spiels nicht nölig) und ein Kämpfer-Magier-Kleri-Als quie Gruppenzusammenstellung hat sich bei mir ein Paladin, ein Förster, ein Magier, ein Kleriker, ein Kämpferdieb (der Dieb ist eigentlich zur ker bewährt. Nachdem wir uns in Tilverton umhörten, stießen wir auf ein Tor im Norden der Stadt, welches bewacht wurde, weil angeblich der König vorbeikommen sollte. Wir wollten seine Erfahrungen:

tier. Wir wollten eben mit dem Eines der Bonds auf unseren Schwertarmen begann daraufnere fiel und einen jungen königliche Kutsche vorbeifuhr. hin zu glimmen, und wir slürzwir nicht wollten. Nach Kampf mit der Wache stellte sich heraus, daß der Kögar nicht in der Kutsche war. Wir wurden abgeführt und niszelle gesperrt. Entmutigt saßen wir da und warteten, als plötzlich ein Stein der Wand mit einem Poltern ins Zelleninbrachte uns in das Hauptquareine ungemütliche Gefäng-Mann freigab, der sich als Mitglied der Diebe vorstellte. Er ten uns auf die Kutsche, ob Moh dem bin

Chef der Diebesbande sprechen, als plötzlich die Tür aufflog und eine Gruppe von len. Ein Kampf entbrannle, den wir aber glücklicherweise ge-winnen konnten. Wir erhielten noch eine Information, daß die machten wir uns auf, das Kagang zum Verstack der Fire-Stundenlang durchwieder gestört von Patrouillen Fireknives in den Raum stürm-Fireknives ihr Versteck im Sünalsystem zu durchsuchen. Nach vielen Kämpfen fanden wir am Südende einen Einsuchten wir diesen Ort, immer der Fireknives. Schließlich fanden wir im Südwesten des Verden der Sewers hatten. knives.

ZUM SAMMELN sowie ihre Rüstungen mit. Die foren befreien. Wir gingen Nachdem wir ihn besiegt haten, waren die Bewohner des deshalb in das Labyrinth unter Hap. Beim Durchsuchen stie-3en wir auf die Führerin der Bewohner Haps waren sehr abweisend. Doch einer erzählle uns von ihrer Not. Das Dorf nen Horden in Besitz genommen worden. Wir stellten den Efreeti im Süden des Dorfs. Jorfs viel freundlicher und lie-Joch schon kamen die nächner. Wir sollten sie von dem Bewohner des Turmes vor ihren Ben uns bei sich ausruhen war von einem Efreeti und sei sten Wünsche der Dorfbewoh

Sie plazierte auf den Magier unserer Gruppe nen gefahrlosen Aufenthalt in uns den Auftrag, den Teil eines ein Zeichen, welches uns eider Höhle gewährte. Sie gab Drachenherzens aus dem terer Durchsuchung der Höhle peherbergle, welches uns den Weg zum Turm versperrte. Wir furm, Dort wurden wir von Draia furm zu beschaffen, Nach wei stießen wir auf eine Kammer die ein fürchterliches Monstei vernichteten dieses untole Wecandros, dem Hausherrn Macht seines Bonds auf Zinnen des Turms führte. sen und gelangten in der uns durch Swanmays. wartet.

brannte zwischen Dracandros und den Drachen. Die Drachen zeugt, was Dracandros ihnen über uns erzählte. Sie brachten Dracandros dazu, sein Bond nen. Wir fühlten plötzlich die Freiheit, die wieder in unsere kehrte, und wir griffen Dracan-MS-DOS - AMIGA - C64 von unseren Körpern zu enfer-Gefenke und Muskeln zurückdenen sehr viele Drachen versammelt waren, Ein Streit ent waren nicht von dem über-Curse of the Azure Bonds, Teil 2

Diese feige Ausgeburt eines klumpfüßigen Taschenspielers aber schickte seine Schergen in den Kampf und flüchtete selbst in das Innere des Turmes. Wütend wie wir waren, er-

dros an.

ZUM SAMMELN

Curse of the Azure Bonds, Teil 3

ger erschlagen waren, fanden wir den Panzerhandschuh Mo-

Mogion mit ihren Anhängern

Alias und ihr Begleiter an, Die

beiden waren, durch die Nachricht der Auferstehung Moanders beunruhigt, nach Yulash gekommen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Wir durchsuchten den ersten Stock der Höhle und fanden nichts als Monster, die vor uns wegliefen. Im zweiten Stock jedoch fanden wir ganz im Norden den Allarraum. Als wir diesen betraen, fanden wir die Hohepriesterin Mogion und einige ihrer Anhänger. Durch ihr Bond hat-Plötzlich wuchsen Pflanzen aus dem Boden und fesselten Alias und ihren Begleiter Dragonbait. Währenddessen ließ

Rubrik:

donnerartige Stimme uns zusammenzucken ließ. Drei Teile Uns kam es so vor, als schlüge man in eine Wand, Auch die schaffte er es, die Teile Moanverschnaufen, als eine von Moander hatten die Reise doch ders zu verwirren, um sie so anders und wollten gerade etzwischen den Dimensionen überlebt und griffen uns an. Magie unseres Zauberers vervom Angriff abzuhalten. Nach und Moander sackte in sich zuzähem Kampf schafften wir aber doch das Unmögliche, größtenteils, vollständig auf dieser Ebene Moander erscheinen. Doch bevor er von der anderen Ebene erschienen war, verschwand monie das Bond Mogions von Inzwischen hatten sich Alfas rung ein. Wieder einmal war es unserem Magier zu verdanunseren Armen, und wir waren griffen mit uns in die Beschwöder die Gegner festhielt, Nachdurch die Auferstehungszerenicht mehr unter ihrem Einfluß. ken, daß wir den Kampf überstanden, indem er wieder den mächtigen Spruch benutzte

Schlingpflanzen befreit

sie uns unter

VON

Dragonbait

pun

POWER-Coupon

Kleinanzeige in Ausgabe 6/91 von für meine kostenlose private

C 64/128 Amiga

MS-DOS-PCs

Text mklusive Adresse oder Teleton-Nummer

Master System Mega Drive

PC-Engine Kontakte

Nintendo

Atari ST

Einsendeschluß; 2. April 1991

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht

sammen. Wir machten uns

dem Mogion und ihre Anhän-

Unterschrift.

Datum

Curse of the Azure Bonds, Tell 2

Auftrag der Führerin der Swanmays ausgeführt, und wir freurem Suchen das Herz eines Becken, welches nach längeder ein Spiel mit unserem Maten uns schon auf ihre Beloh-Drachen freigab. Somit war der candros wir im Laboratorium von Dragent gewesen. Auch stießen unser Magier nicht so intellihätte ausgehen können, wäre gier trieb, was sehr gefährlich trafen wir auf einen Zauberer, Suche nach Dracandros, So che und machten uns auf, den schlugen wir Dracandros' Waneiten begleiteten uns auf der allen, Kämpfe und Besonderlurm zu durchsuchen. Viele auf ein Kleines

gesäuberten Dorf den Rücken bei dem einige Gruppenmit ze Elfen mußten wir antreten gegen ein halbes Dutzend Waffen. Wir kehrten dem nun auch den Dragonshelm und gische Gegenstände, darunter den, fanden wir mächtige maglieder beinahe den Tod fan-Nach dem sehr harten Kampt Efreetis und mehrere schwar-Dracandros selbst, nein, auch Kampf. Doch nicht nur gegen bepackt den Vorhot überquerben, sahen wir, wie er schwer doch als wir den Turm verlie-Hoffnung auf, Dracandros das nung. Wir gaben schon die Fell über die Ohren zu ziehen. Sofort begann er den Boden gerissen war. Wir wag wir von den Roten Federn sowie die Versicherung, daß gab uns eine Karte von Yulash Kommandanten gebracht. Wir ner Patrouille der Roten Fe-Stone. Dort erhielten wir von zu und gingen zum Standing kommen, schlossen sich uns len den Abstieg. Unten ange das Loch von Moander in der ten wir die Stelle finden, an der nichts mehr zu befürchten hät redeten höflich mit ihm, und er dern verhaltet und zu ihrem men, wurden wir sofort von eizu gehen, in Yulash angekom en Robe den Tip, nach Yulash demselben Mann in der graulen. Anhand der Karten konn

Curse of the Azure Bonds, Tell 1

der Anführer wieder zu sich Wächter zu entledigen, bevor nieder und rief uns zu, uns der den Anführer der Fireknives schnell die Fesseln ab, schlug nicht unter der Kontrolle des Aber sie stand momentan wohl verton kommen zu veranlaßte, den König nach Til-Bond besessen, welches sie Prinzessin auch von einem einen ihrer Begleiter gefander Wand die Prinzessin und der Fireknives, der in Ketten an kierte Tür. Als wir diese öffne-Bonds, denn sie streifte blitzgenhiell. Anscheinend war die ten, traten wir auf den Führer stecks eine besonders marlassen

Stadt hinaus. Gestärkt durch entfernen. So waren wir nur König sicherlich tölen lassen. nicht gewesen, hätte uns der Männern, Wäre die Prinzessin sich die Decke auf, und der Kosen. Nach dem Kampf löste Fireknives verdankten wir zum So warf er uns nur aus der nig erschien mit sehr vielen noch von vier Bonds besesknives von unserem Arm zu sie ihn, das Bond der Fire-Bevor die Prinzessin den Anderte, gegen uns zu kampten. größten Teil unserem Magier führer umbrachte, veranlaßte gen Spruch viele der Gegner esthielt und sie so daran hin-Corum, der mit einem mächti-

nach den Kämpten ihre Waffen griffe immun. Wir nahmen nichteten. In Hap angekom gegen so gut wie alle Magieanlen der schwarzen Ellen, Diese schwarze Drachen, die nach Hap stießen wir auf drei durchsuchen. Auf dem Weg Rüstungen geschützt und sind Kreaturen sind durch sehr gute men, stießen wir auf Patrouilschwer angeschlagen, im Süden das Dorf Hap zu be und gab uns den Hinweis Dort saß ein Mann in einer Rolen wir am Standing Stone ne selfsame Begegnung mach reisten wir durch das Land. Ei-Bonds unseren Arm zierten die Tatsache, daß nur noch viel ver

Themen Sie sich wunschen. welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Bille sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und

Für die nächsten Helte wünsche ich mir folgendes Thema

ich besitze einen Computer: L Ja Nem

weichen wollen Sie kaufen?

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw.

Wenn ja: Welchen Computer

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen Hans-Pinsel-Str. 2 Markt& Technik Verlag AG

8013 Haar

Telefon: PLZ/Ort Straße: Name Worname Absender

Bittle framkvorten, 60 Pitennig

auf den Weg. In Zentil Keep anung kam er mit uns. Er konnle se, gelangengehalten wurde scheinend Dimswart, der Wei fängnistrakt brachte, wo lingsfrau, die uns in den Ge suchung fanden wir eine Halb-Fragen. Nach naherer Unterhatte Angst vor uns, und die verwundert. Die Bevölkerung gekommen, meint sein. Wir machten uns nur die Stadt Zentil Keep geden zu suchen. Damit konnte Standing Stones, der uns den suchten den Mann an den wieder an den Aufstieg und be-Nach seiner unblutigen Betrei-Wachen stellten merkwürdige Tip gab, das Schwarze im Norwaren wir sehr

konnten handeln. Bond von uns gelöst, und wir wurde er von Dexam umgedurch seinen Tod wurde sein ein Stück Freiheit mehr, denn aber bedeutete für uns wieder bracht. Der Tod Chembryls war nicht dafür, daß Dexam uns Betrachlers Dexam. Das Bond sehr brauchbar. Einige Räume umbringen wollte, deshalb uns unter Kontrolle. Chembry nun vor Dexam standen, hielt gefolgt war und mit dem wir von Fzoul Chembryl, der uns leportierte, vor den Altar des Frau, die uns vor einen Altar leweiter fanden wir eine alte war aber doch als Informant zwar nicht mehr mitkämpfen.

le drei Gegenstände. Höhle. Wir stellten ihn und er Siegeswillen besessen, mach-Kampf. Angeschlagen, die Wache Dexams ließ dies bereitet und ergriff die Flucht Lythander. Damit hatten wir al hielten dann das Amulett vor lich in der Südwestecke seine Dexam und fanden ihn schließten wir uns auf die Suche nach immer noch von einem starker nichl zu, und es kam Wir wollten ihm folgen, doch aber auf einen Kampf nicht vor Wir griffen an. Dexam war ZUM

POWER PLAY 5/91

COMPUTERSPIELE



Traurig aber wahr: Darkspyre (MS-DOS/VGA)



In den Höhlen wird fleißig mit Monstern gekämpft (MS-DOS/EGA)

HELDENMURKS

Darkspyre

ie Götter des Krieges, der Magie und des Intellektes sind furchtbar sauer auf die Menschheit. Deshalb haben sie einen großen Turm gebaut, der mutigen Abenteurern als Test dienen soll. Schafft es kein Held, vor Ablauf der nächsten paar Jahre diesen Test zu absolvieren, radieren die drei Burschen die komplette Erde aus.

In dem Action-Adventure "Darkspyre" dürft Ihr Euch an dem heiklen Test versuchen. Entweder bastelt Ihr Euch einen Charakter selbst zusammen, oder greift auf einen vom Computer ausge-

suchten Instant-Heroen zurück. Jedes der über 50 Stockwerke ist im "Gauntlet"-Stil aus der Vogelperspektive zu sehen. Um den Test zu bestehen, müßt Ihr in ieder Etage Monster vertrimmen. Gegenstände einsammein, Schalter umlegen und kleine Puzzle lösen. Kurz vor Ende des Turms harren dann spezielle Levels, die vom jeweiligen Gott persönlich designt wurden und in denen besondere Aufgaben warten. Darkspyre benötigt mindestens 512 KByte und eine EGA- oder CGA-Grafik-

Eins steht fest: Mit Darkspyre hat sich die Softwarefirma Electronic Zoo keinen großen Gefallen getan. Großspuria preist die Verpackung Darkspyre als tolles Fantasy-Rollenspiel an was dem Spieler

dann aber geboten wird, schrammt haarscharf an einer Frechheit vorbei. Fuzzel- den helfen da auch nicht mehr Grafiken und eine Benutzer- viel weiter.



führung, die dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung in die Augen treiben. sorgen für den schnellen Griff zum Ausschaltknopf des Computers. Auch die rund 50 verschiedenen Labyrinthe, die zahlrei-

chen Monster und Gegenstän-

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Electronic Zoo. Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 28% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST nicht geplant

AMIGA nicht geplant

C 64

nicht geplant

EINSAM IST DER TAPFERE

Zeliard

sich ein weiteres Mal in Japan bedient. "Zellard" ist, ebenso wie "Sorcerian", ein fernöstlich geprägtes Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Diesmal müßt Ihr Euch allerdings auf eine Single-Reise einstellen, denn der Held ist ohne Begleitung unterwegs. Wie ge-wohnt startet der Recke in einer gemütlichen Stadt, wo er Details über seinen Auftrag erfährt und sich mit nützlichen Hilfsmitteln eindecken kann. Bezahlt wird mit Gold, das man in der örtlichen

er amerikanische Adven- Bank im Austausch gegen Alture-Spezialist Sierra hat mas bekommt. Diese Almas wiederum tragen manche Unholde mit sich herum, die vorwiegend in dunklen Höhlen hausen. Zur Verteidigung stehen diverse Zaubersprüche sowie etliche Waffen zur Verfügung, die im Kampf per Tastatur aktiviert werden. Das Spielfeld scrollt dabei brav in alle Richtungen. Um das Abenteuer erfolgreich zu meistern, sind acht verschiedene Höhlen zu durchkreuzen, die netterweise auf dem beiliegenden Poster andeutungsweise kartografiert sind.

Zeliard sieht auf den ersten Blick interessant aus, verliert aber schon nach kurzer Zeit deutlich an Attraktivität. Die Handlung ist zu eintönig, um langfristig fesseln zu können. Rollenspieler werden interessante Puzzles,

ditferenzierte Charakterwerte Grafik sowie die atmosphärische würzte Kämpfe vermissen, mittelmäßigen Spielprinzip ab.



Actionfans sind die Geschicklichkeitseinlagen viel zu simpel und eintönig. Zeliard ist in erster Linie für Einsteiger gedacht, die sich weder bei Action-noch bei Rollenspielen zu den Profis zählen. Die ansprechende EGA-

des Helden und taktisch ge- Musik lenken geschickt von dem

Genre: Action-Adventure Hersteller: Game Arts, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS 56% Grafik: 67% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64 nicht geplant



COMPUTERSPIELE



So bunt, so fein, kann das ein C 64 sein? (C 64)



Mit 10 PS durchs ganze Spielzeugland (Amiga)

JUMP'N'FUN

reatures

Die Fuzzy Wuzzys brau- Fesselballons. Clyde kann chen Hilfe: Ihre Suche von Glück sagen, daß er trotz nach dem "hippsten" Platz seiner unsportlichen Bierim Universum führt die putzigen Wuschelköpfe auf die Erde und von dort geradewegs in die Folterkammern gemeiner Dämonen. Vom Spieler gesteuert macht sich Clyde Radcliff, der letzte freie Fuzzy Wuzzy, auf den Weg, seine Artgenossen zu befreien. Die Welt von "Creatures" besteht aus Plattformen und Plateaus, Höhlensystemen und Wäldern. Trollige Bösewichte verstellen unserem Helden den Weg oder bewachen hochgelegene Orte in bunten

bauchfigur springen und ballern kann. Außerdem vermag er seine Gegner durch bloßes Ausatmen ins Jenseits zu befördern (Knoblauch?). gic Potion Creatures" verstecken sich überall in der Landschaft: Sammelt Clyde genügend davon ein, mixt ihm eine befreundete Hexe daraus eine magische Waffe. Hat Clyde Höhlen, Wälder, einen Friedhof und zwei Folterkammern hinter sich gelassen, gelangt er in das Schloß der Dämonen.

Wer aufgrund der witzigen Spielanleitung und der beigelegten Fuzzy Wuzzy-Figur unbeschwerten Jump'n' Run-Spaß für jüngere Semester erwartet, wird von "Creatures" bitter enttäuscht. Der Schwierigkeitsgrad

läßt nur ausdauernden Joystick- zahlreichen Akrobaten eine Chance, alle Ein knallbunter Tüftel- und Geanderen sind dazu verdammt, schicklichkeitsspaß.

auf ewig im ersten Level hin- und herzuhüpfen. Vor Frust bewahren hingegen die brillante Grafik. der fantasievolle Aufbau der Landschaft und ein paar eingestreute Gags. Echte Fuzzy Wuzzys genießen die Musik in Kombination mit

Soundelfekten.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

BLEIFREI NORMAL BITTE

Car-Viin

sche und hat vier Räder. Da er ein Auto mit Charakter ist, hat er eine Menge Freunde, um die er sich kümmern muß. Seine Kumpel sind nämlich von dem bösen Captain Grim entführt und irgendwo in acht Welten versteckt worden. Leider stellen sich der Befreiungsaktion eine ganze Menge übler Burschen in den Weg. Diese muß Arnie erst ausmanövrieren. um in den Levels voranzukommen. Insgesamt muß er 48 Ebenen nicht nur von Gegnern befreien, sondern auch noch umfärben. Sobald

rnie ist rot, ein netter Bur- Arnie über eine der zahllosen Plattformen brettert, ändert diese ihr Aussehen und ist damit für die bösen Mächte verloren. Damit das alles möglichst reibungslos vonstatten geht, darf Arnie zahl-reiche Extras einsammeln. Neben Mörsern, Nebelwerfern und Superbomben sind stärkere Stoßstangen, Ersatzreifen und Ölkannen im Angebot. Wenn Ihr eine ausreichende Anzahl Bonusbuchstaben einfahrt, gibt es für Arnie ein Extraleben. Gesteuert wird das motorisierte Hüpf- und Springspiel mit dem Joystick.

Wäre Arnie vor zwei, drei Jahren auf Tour gegangen. ich hätte ihn sicher wohlwollender betrachtet. Der Zahn der Zeit macht jedoch auch vor Hüpfund Springspielen nicht halt. Viele Programme dieser Art sind inzwischen zur

Dutzendware verkommen. Da schnittskost für den genügsahilft auch die vermeintlich gro- men Jump'n-Run-Spieler. Arnie Be Auswahl an Extrawaffen und



Levels nicht weiter: Von dem eintönigen Joystick-Rauf-und-Runter hat man schnell den Auspuff "Car-Vup" voll. macht eine Weile Spaß und verstaubt alsbald im Regal. Diese wenig innovative Mischung bietet leider nur Durch-

muß noch mal zum TÜV.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Core. Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

55%

Grafik: 59% Sound: 39 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 55%

Grafik: 59% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Das zieht ganz schön runter (Amiga)

NEU AUFGEKOCHT

Zarathrusta

ganisation nehmt Ihr gegen das diktatorische "Empire" den Kampf auf. Leider fehlen Euren Truppen noch die nötigen Energiereserven in Form von Hochleistungsbatterien. Deshalb müßt Ihr mit Eurem Raumer drei Nachschubplaneten der Bösewichter besuchen und in insgesamt 50 unterirdischen Levels die Batterien mit einem Traktorstrahl aufsammeln. Leider verfügen die Planeten über eine unangenehme Anziehungskraft, die Euer Schiff gnadenlos zu Boden

Is Raumpilot einer galak- zwingt, wenn Ihr nicht stäntischen Untergrund-Or- dig mit den Schubdüsen gegensteuert. Ein falscher Druck auf die Steuerung und Ihr knallt an eine der in alle scrollenden Richtungen Wände. Zusätzlich sind die einzelnen Depot-Cavernen zahlreichen Fallen, mit Wachdroiden, Fahrstühlen und Türen gesichert, die Euch das Leben schwer machen. Wenn Ihr nicht mit dem Bordlaser zuschlagt, ist Eure Pilotenkarriere schnell beendet. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Batterien aufgesammelt habt, erhaltet Ihr ein Paßwort.

Man nehme ein altbewährtes Spielrezept, streue ein paar neue Zutaten ein, koche das Ganze auf 16 Bit, und fertig ist ein vermeintlich neues Programm. Im Grunde ist "Zarathrusta" nichts anderes als ein technisch auf-

gebohrter "Thrust"-Clone, der nichts wesentlich Aufregendes bietet. Hier wie dort kämpfen



wir gegen die Gravitation, rotieren unser Raumschiff in Richtungen und sammeln Gegenstände auf. Bei mir fehlt das Verständnis, warum ein Klassiker unbedingt aufgewärmt neu werden muß. Das Spielprinzip von

Kevin Smiths "Thrust" ist wirklich schon zur Genüge ausgeschlachtet worden.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST nicht geplant

AMIGA

51% Grafik: 53% Sound: 43%

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

IR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es "SIM EARTH" jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den "MIG 29 FULCRUM" und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** -Spiele haben einen original BONACO - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Österliche Eiersuche in grauer Vorzeit (Amiga)



Man könnte sich die Federn ausrupten (Amiga)

ECHT ANTIK

Prehistoric Tale

den, wird bald ein gewaltiges Erdbeben wüten. Die Dinos gingen urplötzlich hops, deren Eier mit dem Nachwuchs ebenso und die gesamte Evolution wäre im Eimer. Streng wissenschaftlich gesehen ist das natürlich Quatsch, aber schließlich muß der Zeitreisende Cronos ja irgendeinen fadenscheinigen Grund haben, wenn er die Saurier-Ära besucht. Die Saurierei sieht für Euch so aus; Ihr steuert Euren Cronos über Plattformen, die durch Leitern miteinander verbunden sind. Al-

o jetzt noch dicke Dino-saurier friedlich wei- Dino-Babys sollte er aufsam-Dino-Babys sollte er aufsammeln und in seinem Teleport-Tor abladen. Es kreuchen und fleuchen diverse Untiere herum, die Ihr meiden solltet. Besonders rabiat sind ausgewachsene Dinosaurier-Muttis, die von der Entführung ihres Nachwuchses wenig begeistert sind. Indem man eine Ladung Mäuse auf einer Plattform ablädt, bleibt diese eine Zeitlang frei von wutschnaubenden Dino-Eltern. Nach jedem zehnten Level folgt eine von drei verschiedenen Bonusrunden, um tüchtig Punkte zu tanken. hl

Welch treffender Titel: Die Spielidee hinter "Prehistoric Tale" ist wirklich prähistorisch. Das Aufsammeln von Dinosauriereiern konnte man bereits Anfang der 80er Jahre bei "Dino Eggs" auf dem C 64 üben. Au-Ber einem Zwei-

Spieler-Modus ist den Programmierern bei ihrer VerganNeues eingefallen. Rasch breitet sich einfullend und unaufhaltsam die Langeweile aus. Das Spielprinzip gibt nicht genug her, um Amiga-Ansprüchen des Jahrgangs '91 gerecht zu werden: Schlaffes Saurier-Süppchen; stark ange-

säuert, weil jenseits des Vergenheitsbewältigung nicht viel falldatums veröffentlicht.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST In Vorbereitung

AMIGA

23% Grafik: 25% Sound: 310/6 Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

DA BRENNT DER BÜRZEL

er von uns kennt sie nicht, die weltberühmte Comic-Familie aus Entenhausen: Die Ducks. Passend zur "Duck-Tales"-Serie gibt's nun das erste Computerspiel dazu. In "The Quest for Gold" müßt Ihr als Onkel Dagobert innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mehr Geld scheffeln als die Konkurrenz-Ente Mac Moneysack. Wer am Ende am meisten Gold zusammengekratzt hat, wird zur "Ente des Jahres" gekürt. Um an das große Geld zu kommen, kann Dagobert Aktien kaufen und verkaufen, in seinem Geld-

speicher nach seltenen Münzen buddeln und in der Welt nach verborgenen Schätzen suchen. Hier wartet je nach Schatzgebiet eine unterschiedliche Actionsequenz auf Dagobert, Vor der eigentlichen Schatzsuche muß ein Flugzeugrennen gegen Mac Moneysack gewonnen werden. Am gewünschten Zielort angekommen, müssen Dagobert und andere Familienangehörige sich hüpfend und rennend durch einen Dschungel schlagen, über Berge klettern, ein Labyrinth erforschen oder auf Fotosafari gehen.

Ich mag die Ducks. Von Anarcho-Donald über Geldgier-Dagoberl bis zu Genius-Düsentrieb habe ich die Entenschar von Walt Disney in mein Herz geschlossen. Um so mehr schmerzt es, wenn ich mitansehen muß, wie die

Ducks in einem derart miesen für ein ausgiebiges Schlafbeden. "The Quest for Gold" ist nicht verdient.



Mischmasch aus Action- und Wirtschaftsspiel der schlimmsten Sorte. Die müden Actionsequenzen laufen auf einer solch primitiven Stufe ab. daß selbst ein Dreijähriger schreiend davonläuft und der Handelsteil sorot

Computerspiel vermurkst wer- dürfnis. Das haben die Ducks

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Disney Software, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST In Vorbereitung

AMIGA Grafik: 57%

13% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereituno



Max will zu Mini - aber wie? (Amiga)

KRAFTFUTTER

nd wieder eine Attacke auf die kleinen, grauen Zellen: Der Spieler soll seine Spielfigur "Max" zu seiner Freundin "Mini" schieben. Dazu klickt er Max an, schlenzt den Joystick dezent in die gewünschte Richtung und Max saust los. Max stoppt erst wieder, wenn er auf ein Hindernis prallt. Bevor er zu Mini eilt, muß er alle Herzen, die sich im Labyrinth befinden, aufsammeln, Da das verwinkelt ist, ist es nicht einfach, sofort den richtigen Weg zu finden. Kommt man partout nicht weiter, sollte man die farbigen "Hilfsstei-

ne" benutzen, indem man sie als Stopper benutzt. Eine Tücke gibt es aber: Wenn man die falschen Steine zusammenschiebt, lösen sie sich auf - futsch. Dazu läuft natürlich ein Zeitlimit, das dem Spieler die Schweißperlen auf die Stirn treibt. In "The Power" können zwei Spieler gleichzeitig oder nacheinander, mit- oder gegeneinander spielen. Insgesamt gibt's fünfzig Levels Knobelspaß. Für jeden Gelösten spuckt der Computer ein Paßwort aus. War man gut genug, darf man sich in die High-Score-Liste fummeln. al

Hat man den ersten Level gelöst, man verioren. The Power nagelt einen förmlich an den Monitor: so süchtig wird man. Die ersten Levels sind ein Kinderspiel, ab Level 15 wird's ziemlich knackig. Endlich mal wieder ein

gutes Level-Design! Was De- ne tüfteln. Ein Extralob geht monware da hingelegt hat, an den Dragonware-Mix von reiht sich nahtlos in die Riege Snaps "(I want) The Power"

"Puzznic", "Atomix" und "Atomino" ein. Und das ist auch der Grund. warum ich nicht restlos begeistert bin: Da sind zu viele Reminiszenzen verbraten worden. Trotzdem ist das Spiel empfehlenswert für alle, die ger-

73%

Sound: 70%

Genre: Denkspiel Hersteller: Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 52% Schwierigkeit: mittel

in Vorbereitung

BOMICO-NEWS

Wußten Sie.

daß es "SIM EARTH" jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den "MIG 29 FULCRUM" und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** -Spiele haben einen original BON CO - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Rot zu Gelb und Blau zu Grün: umfärben per Tastendruck (Amiga)

GLASPERLENSPIEL

ideospieler, die schon einmal mit Segas "Columns" beschäftigt haben, werden heimatliche Gefühle bekommen: Die Programmierer haben offensichtlich so großen Gefallen an den glitzernden Klunkern gefunden, daß sie "Gem'x" ebenfalls mit diesen bunten Steinen ausgestattet haben.

In 26 Leveln, die schön kontinuierlich im Schwierigkeitsgrad steigen, müßt Ihr alleine oder zu zweit vorgegebene Muster auf dem Bildschirm nachbauen. Euer Spielmaterial besteht aus Diamanten in fünf unterschiedlichen Far-

sich ben. Immer, wenn Ihr einen dieser Steine mit dem Cursor anklickt, verändert er in einer vorgegebenen Reihenfolge seine Farbe; direkt angeklickte Steine wechseln um zwei Farbwertigkeiten, danebenliegende um jeweils eine.

Stimmt Euer Muster mit dem vorgegebenen überein, gibt's Punkte und ein neues Muster erscheint auf dem Monitor. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, ist ein Zeitlimit eingebaut. In ieder Runde könnt Ihr, mit einer begrenzten Anzahl Bomben. schwierige Muster vom Bildschirm löschen.

Hinter der Spielidee von Gem'x steckt mehr, als es den ersten Anschein hat. Lassen sich die Muster in den unteren Leveln noch problemlos nachbauen, so wird die Aufgabe später zunehmend schwierig und verlangt eine gehö-

rige Portion Puzzle-Geschick. Gem'x macht aus einer einfachen Idee ein ansprechendes



und durchdachtes Denkspiel, das lange motiviert. Da stört es auch nicht, daß die Zwischengrafiken (leicht bekleidete Japanerinnen) eher an die Kritzeleien eines frühpubertären Dreijährigen erinnern. Diese Entgleisung

wird durch die entspannte Musikbegleitung wieder wettgemacht

Genre: Denkspiel Hersteller: Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA

64% Grafik: 46% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

C 64 in Vorbereitung

WELTALL-STRATEGIEN

Breach 2



ingefleischten Strategiefans dürften die Programme der Firma Omnitrend bekannt sein. "Breach 2" ist der direkte Nachfolger zum ersten. Teil der Sf-Taktikreihe. Spielerisch unterscheiden sich beide Programme kaum, dafür wurde Grafik und Benutzerführung bei Breach 2 etwas aufgepeppt. Ihr steuert eine Gruppe Soldaten durch ein gutes Dutzend vorgefertigter Szenarien, die alle aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt werden. Habt Ihr Erfolg, gibt's rollenspielähnliche Charakterpunkte, die Euch den Folgejob besser überstehen lassen. Wer mit den lertigen Missionen nicht zufrieden ist, darf sich per Editor beliebig viele eigene Aufträge



Breach 2: Taktikspiel um Laser und Roboter (MS-DOS/EGA)

zusammenstellen. Wie sein Vorläufer spricht Breach 2 nur den hartgesottenen Taklikfan an.



Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 40 % Sound: 23 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

KATZENJAMMER

Nine Lives



atzenhasser dürfen sich bestä-tigt fühlen; Beim Diskettenabfallprodukt "Nine Lives" verbreiten die possierlichen Schnurrer nur fulminante Gereizt- und Genervtheit. In diesem antiquierten Jump-and-Run-Spiel steuert Ihr Euer Samtpfötchen durch vier recht große Levels. Per Feuerknoptdruck läßt das Pussy-Sprite ein Wollknäuel sausen, um lästige Gegner zu lähmen.

Zur Ideen-Ödnis geselft sich eine dilettantische technische Ausführung. Die mûde Mieze wird mit einem Ruckelscrolling durch die Gegend geholzt, daß die Milch im Napf sauer wird. Lediglich die Musik erreicht halbwegs professionelles Niveau:



Pussys Rache: dann schon lieber Katzensatt (ST)

über das restliche Programm breite man das Mäntelchen des Vergessens aus - alles für die Katz'n

nicht geplant

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

AMIGA in Vorbereitung

ATARIST 19%

C 64

Grafik: 30% Sound: 52 % nicht geplant Schwierigkeit: mittel

DOPPELGÄNGER

On the Road

oppla, "Transworld" in neuer Verpackung? Nein, eine neue Handelssimulation und nicht einmal eine schlechte. In "On the Road" können bis zu sechs Spieler in zehn Schwierigkeitsstufen um die Krone der Fuhrgeschäfte wetleifern. Ihr prügelt Euch um Aufträge, Termingeschäfte und günstige Kredite. Ihr könnt Versicherungen abschließen und Spione anheuern. Das Spedilionsgeschäft wird realistisch simuliert, die Bedienung mit Maus und scrollender Europakarte ist einfach. Das ewige Anklicken von mittelmäßi-



Und margen übernehmen wir die Deutsche Bank (Amiga)

oen Grafiken stört auf Dauer den Spielfluß: Etwas weniger "künstlerische" Menüs hätten dem Programm sicher gulgetan.

Genre: Simulation Hersteller: Lifetimes, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST 56% Sound: 0% Gratik: 24%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA

Grafik: 24% Sound: 0% Schwierigkeit: schwer

C 64 nicht geplant

ERGIB DICH

Badlands

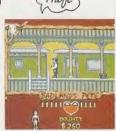


emand sollte sofort den Sheriff rufen oder ein Kopfoeld aussetzen: "Bad-

lands Pete" wird auf die Computer losgelassen, und das muß unterbunden werden. Der Bursche mit dem gar nicht so schnellen Cott wackelt durch mehrere horizontal scrollende Levels und schießt auf alles, was sich bewegt.

Das Programm ist eine einzige Frechheit: Der Spielbildschirm ist winzig, die Grafik beleidigt das Auge





Nicht schneller als sein Schatten: Badlands Pete (Amiga)

und die Sprites ruckeln durch den Wilden Westen. So etwas haben Rothaute und Gunmen nicht verdient. vw

Genre: Action-Adventure Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARIST 11%

Sound: 30% Grafik: 15% Schwierigkeit: leicht

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MAX MAG'S PRIMITIV

vramax

Bei "Pyramax" gill es, einen my-steriösen Tempel zu durchstöbern. Jedes Stockwerk ist in eine Anzahl rechteckiger Räume unterteitt, auf die man "Gauntlet"-ähnlich von oben herabschaut. Gescrollt wird auf dem ST natúrlich nicht, verläßt man einen Raum, schaltet die Bildschirmdarstellung grob in den nächsten. Sei's drum, viel gibt's sowieso nicht zu sehen: Ein paar Monster wuseln, man selbst ballert auf verpuffende Mauerstücke und unidentifizierbare Sprites. Die unspektakulären Extras motivieren wenig, eine Zimmerecke genauer unter die Lupe zu nehmen. Worum es eigentlich geht und wieso man durch die langweilige Umgebung





Eine Pyramide, in der's jede Mumie langweilt (ST)

irrt, erlährt man weder durch gewissenhaftes Studium der Anfeitung noch durch trostlose Spielstunden.

Genre: Action Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

ATARIST 21%

Grafik: 18% Sound: 15% Schwieriakeit: mittel

C 64

nicht geplant

STEINZEIT

Pop Up

op Up" gehört gleich aus mehreren Gründen ins Gruselkabinett. Grund eins: das Spielprinzip. Ein Ball hüpft auf Plattformen und sammelt Extras auf, die er in späteren Levels verbralen kann - schnarch. Grund Zwei: die Grafik. Sie ist fuzzlig, schlampig gezeichnet und tendenziell vier Jahre hinter dem Mond (nicht vier - eher fünf). Daß in der Anleitung für fünf schlappe Hintergrundbilder auch noch Furore gemacht wird, ist lächerlich. Grund drei: die Steuerung. Auf Knopfdruck springt der Ball beson-ders hoch. Wenn man den Joystick nach links oder rechts drückt, reagiert der Ball immer eine Zehntelsekunde zu spät - Ergebnis: Ball futsch, Spie-





Pop Up - die große Schnarchparade (Amiga)

ler kaut vor Wut den Joystick zu Brei. Alles in allem: schauderbar altbakken, höchstens für Masochisten, al.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS 38%

Sound: 34% Schwierigkeit: miltel

ATARIST in Vorbereitung

AMIGA in Vorbereitung

C 64

in Varbereitung



Buck Rogers

SSI stellt den Rollenspieler diesmal auf eine harte Geduldsprobe: Das Kopieren und Entpacken auf Disketten dauert asge und schreibe 27 Minuten. Hat man diese Hürde genommen, erwartet einen gewohnt hohe Qualität. Das SSI-Spielsystem entführt uns diesmal in den Weltraum, wo nicht gezaubert, sondern mit Lasern geschossen wird. Wen die ewigen Fantasy-Szenarios langweilen, kauft mit "Bouck Rogers" eine gelungene Abwechstung, Das neu eingeführte Skill-System bietet Abwechstung, un

Genre: Rollenspiel Hersteller: SSI Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 82% Gralik: 78% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Alpha Waves

Mit einem Gleiter in einem Würfel herumhüpfen und alle paar Minuten etwas
aufsammeln, das soll laut Anleitung einen meditativen Etfekt haben. Meiner
Meinung nach ist das Plattformspiel "Alpha Waves" auch auf dem Atari ST ein ausgemachter Quatsch — da steckt nichts dahinter. Die Grafik ist zwar noch flotter als auf dem MS-DOS-PC, aber das ändert an dem drögen Spielprinzip nichts. Schlimm, schlimm — hier haben die Programmierer eine Grafikroutine, aber keine Idee gehabt.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Intogames Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 38%
Grafik: 58% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Gazza II

Fußballerträume werden mit der Amiga-Umsetzung des Sportspiels "Gazza II" nicht gerade wahr. Steuerung und Spielablauf machen den Eindruck einer verzweifelten "Kick Offf"-Imitation, bei der von links nach rechts statt von oben nach unten gestürmt wird. Diese Version wird immerhin durch einen ganz anständigen Managerteil aufgemöbelt, bei dem Ihr die Kickkunst mit ein bilschen Trainerstrategie verquirlen könnt. Keine Katastrophe, aber sonderlich viel Spaß macht's auf Dauer nicht.

Genre: Sport Hersteller: Empire Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 40%
Grafik: 36% Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel

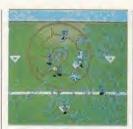


Murders in Space

Das Adventure "Murders in Space" ist auf dem Alari ST fast identisch zur MS-DOS-Version. Die Grafikt gleich der der MS-DOS-Version aufs Haar. Dafür wurde der scheußliche Piepsersound etwas aufgefrischt, jetzt führt guf digitalisiert "Murders in Space" aus dem Lautsprecher. Das Spiel selbst ist nicht geräde das Nonplusultra, aber ein netter Happen zwischendurch mit einer etwas ungewöhnlichen Thermatik. Wer mehr von dem Adventure wissen will, sollle in POWER PLAY 390 nachschlagen. at

Genre: Adventure Hersteller: Infogrames Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 61%
Grafik: 57% Sound: 39%
Schwierigkeit: miltel



M.U.D.S.

Die kleine Echse überläuft die Deckung im Mittelfeld, eilt dem Tor entgegen und... Palschi Der Ork im Abwehrzentrum hat seine Aufgabe konsequent wahrgenommen: Spieler ramponiert, Ball haut ab, Schiedsrichter flucht. Endlich gibt's das fetzige Fantasy-Sportspiel "MLUDS." für den Amiga. Die Mischung aus American Football und Fußball mit Strategieeinschlag ist Sportfans zu emplehlen. Alle Tugenden der in Ausgabe 12/90 vorgestellten PC-Version blieben erhalten.

Genre: Sport Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 80% Grafik: 75% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers

Wellallopa Buck Rogers treibt jetzt auch auf dem C 64 sein Unwesen. Im Stil der AD&D-Fantasyrollenspiele steuert Ihr durch dieses Sf-Abenteuer eine sechsköpfige Truppe aus Marsianern, Venusianern, Erdbewohnern oder genetischen Superzüchtungen. Neu ist nicht nur das High-fech-Szenarie, sondern auch ein besonderes Skillsystem für die Charaktere. Nur die recht häufigen und langen Diskettenzugriffe trüben den Spielspaß dieser Version etwas. Trotzdem eine reife Leistung.

Genre: Rollenspiel Hersteller: SSI Zirka-Preis: 80 Mark

C64 80 % Grafik: 71% Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht



Gremlins 2

Auch auf dem Atari ST wurden die grünen Widerlinge gnadenlos von den Programmieren niedergemacht. Scrolling sucht man vergebens: Die Bildschirme werden schön brav umgeblendet, was die Vitalität des Spiels ganz gewaltig anfrißt. Die Grafik ist etwas matter und die Musikhegleitung fällt, wie zu erwarten, auch magerer aus. Tut etwas für den Tierschutz: Laßt die Burschen leben und das Spiel im Schrank, damit ist allen gedient. Und für das Geld kann man sechsmal ins Kino gehen...

Genre: Action-Adventure Hersteller: Elite Zirka-Preis: 65 Mark

ATARIST 38%

Grafik: 56% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel



Dragon Strike

SSI muß sich Iragen lassen, warum es ein Programm wie Dragon Strike, das von flotter 3-D-Grafik febt, überhaupt noch auf den C 64 umsetzt. Von dem tollen Drachenflugsimulator ist jedenfalls nicht mehr viel übrig. Die Grafik, die nur noch zum Teil aus 3-D-Flächen besteht, ist farblos, langsam und langweitig. Ein Fluggefühl kommt nicht auf. Nur die tolle Fanlasy-Story ist dem C-64-Besitzer erhalten geblieben. Aber nur eine gute Story hilft eben nicht über einen mäßigen Spielspaß hinweg. mh

Genre: Simulation Hersteller: SSI Zirka-Preis: 80 Mark

C64 32 % Grafik: 29% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel





Line of Fire



Plui. Bäh. Die Umsetzung des wenig geistreichen Dumpfballerautomaten "Line of Fire" auf

den C 64 wird durch die Iräge. Joystlicksteuerung und Klotzgrafik in tiefste Gurkerregionen befördert. Handelt es sich bei dem braunen Pfahl in der Landschaft um einen gegnerischen Soldaten oder um einen Baum? Bei soviel Schrott hört der Spaß auf. hil

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 Mark

C 64 11 % Grafik: 17 % Sound: 42 %

Schwierigkeit: mittel

Thre Hannschaft
Name | Name |
Stein	Tok 14
Stein	Tok 14
Schumacher	Tok 23
Schumacher	Tok 24
Schumacher	Tok 25
Schumach	

Bundesliga Manager

Der Amiga-Klassiker liegt jetzt endlich für den C 64 vor. Spielerisch bietet "Bundesliga Manager" alles, was Nachwuchsträiner begehren. Bis zu vier Personen können mitmachen; die Steuerung erfolgt per Joystick oder Maus. Leider ist die C-64-Umsetzung elend langsam und lädt ständig von Diskette nach, was bei einem grafisch so schlichten Spiel verwundert (...es wind doch nicht etwa in Basic programmiert sein?). hi

Genre: Strategie Hersteller: Software 2000 Zirka-Preis: 50 Mark

C64 61%

Grafik: 14% Sound: 0%

Schwierigkeit: mittel



Dino Wars



Das grenzt an Betrug: Die C-64-Version des steinzeitlichen Taktikgemurkses kann man kaum noch

als Spiel bezeichnen. Die Prügelsequenz war schon auf anderen Systemen extrem langweilig und überflüssig, der Taktikpart findet nunmehr jedoch gegen einen scheinbar zufallsgesteuerten Computergegner statt.

Genre: Strategiespiel Hersteller: Magic Bytes Zirka-Preis: 30 Mark

Schwierigkeit: leicht

C64 8% Grafik: 19% Sound: 7%

Dir falli auf, das die 170n dem Pass kommenden Peräusche immer leis nad schleßelich nicht mehr run herr ausklüngende Summen deutet dara der Finergierorrat des Schiffs aufge und der automatische Derstegelungsmechanismus in Kra

Space Quest III

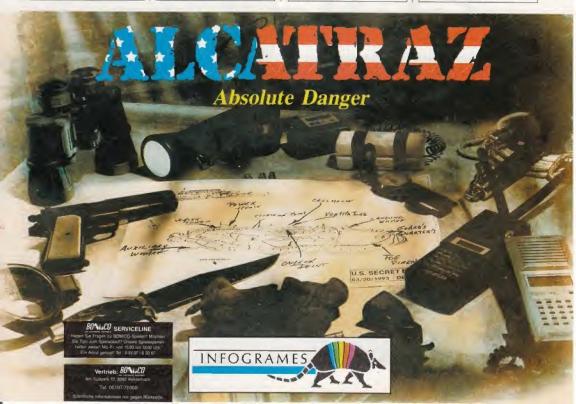
Sierra hat seine "Drohung" wahrgemacht und das erste Spiel in deutscher Sprache herausgebracht. Wider Erwarten ist der Parser verständig und bietet selbst hartnäckigen Grammatikattacken erbittett Widerstand. Wer nicht firm in Englisch ist, kann jetzt endlich das wohl witzigste aller Science-fiction-Adventures spielen — sogar der zynische Humor kommt zum Größtenteil in der Übersetzung rüber. Und Protis können (und das ist eine Super-Idee) auch wieder auf das englische Original umschalten. J

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 120 Mark

Zirka-Preis: 120 Mari

MS-DOS 82 % Grafik: 68 % Sound: 67 %

Schwierigkeit: mittel



Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm wi-

SPIELE



rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ländern sind rein zufällig

MEDITERRANEAN SEA

"Operation Thunderbolt" bietet Feindbilder zum Anfassen



Nordatrika wird zum Schießfigurenkabinett



enn am Bildschirm geballert und gebrannt, geprügelt oder gestoßen wird. sind es niedliche Figürchen, "Sprites" genannt, die als Monster oder Kampfroboter ihr elektronisches Leben aushauchen. Sie sind Prügelknaben eines neuen Unterhaltungsmediums: Das Ballerspiel mit den greulichsten Gegnern kann auf einen Ehrenplatz im Regal eines Computerspielers hoffen. Die Generation der 16-Bit-Computer und -Videospielkonsolen lassen die Spiele, dank beachtlicher Hardware-Power, optisch und akustisch Zeichentrickfilmen immer ähnlicher werden. Wo man vor fünf Jahren auf unförmige Klötze schoß, tauchen nun ganze Geschwader realitätsnah simulierter Kampfflugzeuge auf. Je echter, desto besser: Was dem Vorbild grafisch und akustisch nahe kommt, gefällt Kritikern und Konsumenten. An das Stellvertretergemetzel gegen Sciencefiction-Kämpfer und Fantasy-Monster hat man sich gewöhnt. Doch wie reagiert man auf die Konfrontation mit einem nahezu getreuen Abbild der Realität?

Stellungskrieg im Kinderzimmer: militärische Simulationen auf dem Monitor.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft: Titel wie "Silent Ser-vice II", "LHX Attack Chopper" und "M1 Tank Platoon" gehören besonders in Amerika zu den Verkaufshits. Auch deutsche Spieler reisen immer öfters als U-Boot-Kapitän oder Panzerkommandant in internationales Kriegs- und Krisengebiet. Dort trennt sich in "Szenarien" der Spreu vom Weizen: Der Spieler muß nicht nur sein jeweiliges Kampfvehikel beherrschen, sondern auch vom Programm vorgegebene Aufträge ausführen. Anzeigen müssen überwacht, Landkarten verinnerlicht werden. Für die meisten Computerspieler ist das Arbeiten mit der simu-Kampfmaschinerie trocken und komplex. Die befürchtete Breitenwirkung haben militärische Simulationen in Deutschland nicht. Für eine simulationstaugliche Hardware muß man gut 3000 Mark ausgegeben muß. Wer sich jedoch Zeit und Geld nimmt, mit dem simulierten Jet durchzustarten, sprengt Brücken, bombardiert gegnerische "SAM"-Raketenstellungen und schießt Panzer ab.

Die Softwarebranche reagiert schnell auf politische Trends. War noch vor Jahresfrist die Sowjetunion der Feind, so verlagern sich die computerisierten Konflikte jetzt in den Nahen Osten. Die Firma "Microprose" geht so weit, ihre neue Simulation "F117 A Stealth Bomber" mit einem Irak-Szenario auszustatten. Nach Auskunft des Vertriebs wird diese Entgleisung in Deutschland nicht erscheinen.

Die Sicht des Kampfpiloten durch sein Head-up-Display gleicht dem Bildschirmaufbau einer Simulation: Man bringt zwei Fadenkreuze zur Dekkung, drückt den Feuerknopf und sucht das Weite. Das Sterben auf dem Erdboden rückt dabei in weite Ferne. Das Hamburger Nachrichtenmagazin Stern zum Übergang des Raketen- und Luftkrieges in den Bodenkampf um Kuwait und Irak: "Die Nintendo-Phase am Persischen Golf ist vorbei. Die Videobilder von ferngelenkten Präzisionsbomben verblassen vor der grausamen Realität des Sterbens" (Stern 7/91).

Muskeln, Mädchen, Massaker: Action ohne Ende

Die Darstellung der Frau im Actionspiel ist auffallend. Im Gegensatz zu den karikaturhaft überzeichneten männlichen Feinden treten Frauen grundsätzlich realistisch bzw. idealisiert gegen den Spieler an. Beispiel: In Capcom's "Final Fight" metzelt man sich durch die urbane Endzeit. Die männlichen Feinde präsentieren sich als wandelnde Muskelberge mit Totschlägervisagen. Die sporadisch auftauchenden Frauen dagegen sind wohlgeformt und knapp bekleidet. Auf der Jagd nach dem High score gibt's jedoch kein Pardon: Wie Ihre männlichen Gegenstücke enden auch sie im Staub.

Nichts Neues im wilden Videowesten oder grobe Verletzung der letzten Geschmacksgrenze? Ist Tontaubenschie-Ben weniger geschmacklos als die Jagd auf Mädchen-Sprites?

Bei der Entwicklung des Ninja-Spiels "Revenge of Shinobi" zog sich Sega, vor ein ähnliches Problem gestellt, geschickt aus der Affäre: Alle weiblichen Gegner des spie-

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm wi

Deztul



Militärische Simulationen sind vor allem in den USA sehr beliebt

lergesteuerten Shinobis sinken unter Shuriken-Beschuß auf die Knie, bleiben iedoch gnädig am (Bildschirm-)Leben. Dafür gab Sega im gleichen Jahr mit "Mystic Defender" haufenweise mutierte Säuglinge zum Abschuß frei. Konnte man diesem Produkt mit viel gutem Willen noch einen gewissen "Abstraktionsbonus" (Figuren und Handlung haben keinerlei Bezug zur Realität) zugestehen, handelt es sich bei den "Operation Wolf/Thun-derbolt"-Spielen um härteste Söldnerkost. Auf die Maschinenpistolenattrappen des Automatenvorbilds mußten die Wohnzimmerkämpfer zwar verzichten, die Umsetzungen für Amiga und Atari schockierte dennoch durch digitalierte Todesschreie und realistische Dschungel-bzw. Wüstenkrieggrafik, Hautnah und doch stark vereinfacht: Beide Programme wanderten geradewegs auf den Index.

Sandkastenspiele im Computerzeitalter: Strategie pur.

Ähnlich sieht es mit Strategiespielen aus: Hier werden
klassische Schlachten und Eroberungsfeldzüge nachgespielt. Der Spieler schlüpft in
die Rolle von Napoleon vor Waterloo, überquert mit Cäsars
Kohorten die Alpen oder erobert als Dschinghis Khan den
Orient. Man schiebt abstrakte
"Icons" über eine taktische
Landkarte und konsultiert
staubtrockene Tabellen.

Trotzdem steht neben vielen Baller-, Bomb- und Prügelspielen auch ein Teil dieser "Computerbrettspiele" auf wackligen moralischen Beinen. Ein besonders abstoßendes Beispiel kam vor einem halben Jahr in den Handel: Unter dem Deckmäntelchen historischer Genauigkeit wird bei "Rorke's Drift" die gezielte Dezimierung von afrikanischen Zillukrie.

gern propagiert. Machwerke dieses Kalibers gibt es leider zur Genüge und sollten durch Nichtbeachtung gestraft werden. Mit ein bißchen gesundem Menschenverstand ist die Spreu leicht vom Weizen zu trennen.

Einige Strategiespiele machen dem Spieler diese Entscheidung nicht leicht: Die Politsimulation "Nuclear War" des amerikanischen Softwarehauses New World greift zu ätzender Satire, um dem Spieler den Rüstungswettlauf und Atombombengeprotze vor Augen zu führen. Doch der Anzeigentext "Strahlen Sie, bis sie glühen" und trockene Auskünfte wie "2 millions killed" gehen einigen zu weit. Ein PO-WER-PLAY-Leser anläßlich der Nuclear-War-Debatte in Ausgabe 11; "Mich regt die infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegsopfer in billige und zynische Witze zu verpacken (...) Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß." Ein anderer Leser antwortete darauf zwei Ausgaben später:"Ich halte Nuclear War für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen selber auf die Schippe nimmt und gerade daurch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht." Ganz klar: Hier muß jeder selber entscheiden, ob er solch bitterböse Satire noch tragen möchte. Nachdenken sollte er darüber auf ieden Fall, schließlich wechseln mit dem Programm auch knapp 100 Mark den Besitzer.

Ein neues Medium im Kreuzfeuer der Kritik

Selbsternannte Experten warnen vor der vermeintlichen Zeitbombe im Disketten-



schacht. Folgt man der Berichterstattung, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine neue Generation von kalten Kriegern die Kinderzimmer verläßt. Da paßt es gut ins Bild, wenn der private Fernsehsender RTL-Plus in der Sendung "Explosiv" vom 29. Januar 1991 eine Automatenhalle besucht und sichtlich angetrunkene Spieler zum Golfkonflikt befragt: Die Antworten fallen entsprechend aus und unterstützen das Bild vom tumben Toren vor dem Bildschirm. Der verantwortliche Redakteur gibt sich tolerant und distanziert: "Die Faszination an Ballerspielen ist durchaus nachvoliziehbar, für mich ist iedoch ein friedlicher (Computer-)Flug durch den Grand Canyon genauso befriedigend." Bis heute wird dem Computerspieler die kritische Distanz zum Medium abgesprochen. Die Tatsache, daß nicht jeder Simulationsfan automatisch ein Militarist und Kriegsbefürworter ist, geht zwischen Schlagzeilen wie "Oben ist's wie ein Videospiel, unten wird gestorben" (AZ München, Januar 1991) vollständig unter. Zwischen den spektakulären Videoaufnahmen des amerikanischen Generalstabs von "erfolgreichen" Einsätzen und dem Flug eines digitalisierten Kampfjets im Computer liegen Welten: Das eine ist grausame Realität, das andere eine Simulation unter der Kontrolle des Spielers.

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Yazd

IRAN



Ahnlich wie beim Film und in der Unterhaltungsliteratur ist es schwer, die Grenze zwischen dem Harmlosen und Verrohenden zu ziehen, In dem Moment, in dem reale Probleme politischer, sozialer und militärischer Art auf Schießspielkomplexität vereinfacht, dem meist noch jugendlichen Spieler verkauft werden, wird's gefährlich: Trotz Werbetexten, die "Authentizität" und "Realitätsnähe" des Produkts anpreisen, stimmt das präsentierte Weltbild nicht. Gewalt und Krieg sind nicht harm- und folgenlos wie auf dem Bild-

Spielwiese kontra Schlachtfeld: Computerspieler vor

Glaubt man aktuellen Softwarehitlisten, ist die Welle brutaler Gewaltspiele bereits wieder am Abflauen. Die beliebtesten Computerspiele des vergangenen Jahres waren die Freibeuterabenteuer "Pirates" und "Secret of Monkey Island".

Eisenbahnersimulation "Railroad Tycoon", der sowjetrussische Knobelspaß "Tetris" sowie das bonbonfarbene Comic-Spielchen "Rainbow Island". Sollten sich eisenharte PC-Militaristen über Nacht wieder in friedliebende Norzurückverwandelt haben? Oder war es mit dem gefährlichen Verrohungseffekt doch nicht so weit

Für 1991 kündigt sich bereits ein neuer Chartbuster an: Bei Maxis' Ökosimulation "Sim Earth" darf man sich mit naturwissenschaftlichem Geschick und viel Fantasie einen glücklichen Planeten zusammenbastein. Nur auf dem Bildschirm natürlich.

TRENDS & LEUTE

WIE REALISTISCH DÜRFEN

SIMULATIONEN SEIN?

Geht es um markige Sprü-che und komplexe Flugzeug- und Panzersimulatio-nen, gehört "Wild" Bill Stealey", Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, zu den schillerndsten Figuren der Softwarebranche. Er beantwortete uns ein paar Fragen zum Thema "Krieg am Bildschirm".

POWER PLAY: Mister Stealey, wieso reagieren Sie auf die gegenwärtige politische Situation prompt mit einem Irak-Szenaauf den Prozeß an, den seine Firma 1989 gegen die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften führte. Als Folge durften zwei indizierte Microprose-Produkte, "Gunship" und "Silent Service", wieder frei im Fachhandel angeboten werden)

POWER PLAY: Würden Sie es persönlich begrüßen, wenn sich Simulationen vermehrt auf den Nahen Osten konzentrieren würden und nicht (wie bisher) einen fiktiven "NATO gegen Warschauer-Pakt-Krieg'



POWER TESTS

Ein Videospieler im rosa Reich der Schalentiere

Interview mit

"BILL STEALEY"

Bill Stealey liebt's kontrovers

von Microprose

Stealey: Weil das die Realität ist! Unsere Spiele sind Simulationen, die sich mit der realen Welt und ihrer politischen Situation beschäftigen. Deshalb gab es auch schon in "F-15 Strike Eagle II" ein Libven-Sze-

nario. POWER PLAY: Denken Sie wirklich, daß solch ein Spiel, angesichts der Gefahr, in der sich nicht nur Tausende Ihrer Landsleute, sondern die ganze Welt befinden, angebracht ist? Stealey: Absolut! Viele Menschen benützen unsere Simulationen, um zu verstehen, was in der Welt vor sich geht. Microprose-Simulationen vermitteln mehr Verständis für solch komplexen Dinge wie Luft- oder Seekrieg, als die meisten Fernsehsendungen oder Bücher. POWER PLAY: "F117 A" wird wahrscheinlich in Deutschland nicht veröffentlicht werden. Glauben Sie, daß die vorsichtige Haltung Ihres deutschen

ge Gerichtsurteile, daß sie für den Käufer höchst informativ und lehrreich sind. (Bill Stealey spielt hierbei

Publishers gerechtfertigt ist?

Stealey: F117 A wird auch

in Deutschland veröffentlicht

werden! Selbst wenn der Re-

gierung unsere Programme

nicht gefallen, bestätigten eini-

behandeln würde?

Stealey: Meint Ihr das mit dem "fiktiven" West gegen Ost-Konflikt wirklich ernst? Ich denke, Gorbatschow hat momentan ernste Probleme. Die Euphorie über die momentanen Abrüstungsverhandlungen scheint mir angesichts der politischen und wirtschaftlichen Schwierigkeiten im Osten etwas verfrüht. Die Sowjetunion verfügt immer noch über die stärkste Armee der Well - noch ist kein einziger atomarer Sprengkopf zerstört.

POWER PLAY: Denken Sie, daß Jugendliche, die Microprose-Simulationen spielen, wirklich über die Realität im Nahen Osten informiert werden?

Stealey: Sie werden auf jeden Fall ein Gefühl dafür bekommen, vor was für Problemen die Alliierten Truppen in der Wüste stehen. Sie werden erkennen, wie real und verlustreich ein bewaffneter Konflikt seien kann. Um den Gesamteindruck zu vervollständigen, muß man sich natürlich auch durch Bücher und die anderen Medien informieren. Nur so wird die ganze Problematik deutlich.

POWER PLAY: Mister Stealey. wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

ARACHNOPHOBIA

ngerous S

Namcot wimmelt es nur so vor mutierten Spinnen und Insekten. Auf "Easy" schießt sich der Spieler vertikal durch die neun Levels von Dangerous Seed", "Normal", "Hard" und "Hardest" hat man entsprechend länger den Kammerjäger zu spielen. Wie oben bereits angedeutet, geht es durch die Welt mutierter Klein- und Kleinstviecher. Hält sich der Erfola eines Feindfluges gegen diese in Grenzen, wird man unbarmherzig ein zweitesmal durch die gerade durchflogene Welt gejagt. Erst wenn die Abschußquote stimmt, gibt ein gewohnt großer Endgegner den Weg in den nächsten Level frei. Auffallend ist das ausgeklügelte Sonderwaffensystem:

mineuesten Ballerspiel von ineun Seiten beschreibt die japanische Anleitung alle erdenklichen Kombinationen. Auf einer Feuertaste wird die Standardwaffe gezündet, auf der zweiten aktiviert man eine der drei verschiedenen

VIDEOSPIELE

"Seek'n'Destroy"-Sonderwaffen. Blinkende Gegner verwandeln sich unter Beschuß in ein Extrasymbol: Neben Speed-Ups, Energiesymbolen und zwei mehrfach aufrüstbaren Beibooten gibt es naturgemäß auch "echte" Sonderwaffen. Drei verschiedene können dreimal aufgerüstet werden. Außerdem kann man zwei andere Raumschiffe finden, an das eigene ankoppeln und über die dritte Feuertaste neu anordnen: Ein paar Dutzend neuer Waffenkombinationen werden damit möglich.

Peht so Spinnen, Krebsen und Insekten und vielen, vie-Extrawaffen len steckt in "Dangerous Seed" eigentlich nichts Erwähnenswertes. Gralisch ist die Vertikalballerei hübsch. aber unaufällig dar-

rous Seed ist Ballern auf das und Spannung.

gestellt. ähnliches

Nötigste zusammengekürzt. Die Taktiken und Flugbahnen der Feinde sind ausgeklügelt und orginell, der einstellbare Schwieläßt rigkeitsgrad auch Anfängern eine faire Chance. Ein Actionspektakel alter Schule: Wenige

gilt für die Hintergrundmusiken Gags und grafische Überraund die Soundeffekte. Dange- schungen, viel Spielbarkeit

Genre: Action Hersteller: Namcol, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

63% Grafik: 61% Sound: 47% Schwierigkeit: einstellbar

Jahre

5 Jahre gibt es ihn schon, den A ktuellen



S oftware Markt.

Da feiert nicht nur die Redaktion, da wackelt ganz Eschwege. Wenn einem so viel Gutes wird beschert, ist das doch 'nen Wettbewerb wert!

Wie wär's denn mit zwei Wochen Florida
oder einem Camcorder plus Videorekorder
oder einem Super Famicom

Näheres findet Ihr in der ASM-Jubiläumsausgabe 3/91



Bis dann!

Keep on gamblin'

SCHNELL UND ORIGINELL

Gynoug

ach dem Erfolg der Klas-seballerei "Hellfire" hat man bei NCS anscheinend eine innige Freundschaft mit dem Actiongenre geschlossen. Anders ist es kaum zu erklären, daß mit "Gynoug" schon wieder ein heißblütiges Weltraumspektakel erschie-nen ist. Ebenso wie Hellfire wird hier vorwiegend horizontal gescrollt. Damit erschöpfen sich auch schon die Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger. Gynoug ist in vieler Hinsicht ein relativ ungewöhnliches Ballerspiel. Besonders beim Extrawaffensystem haben die Designer viel Kreativität inve-

Je mehr gleichartige Symbole Ihr hortet, desto massiver die Wirkung. Zur Wahl stehen u.a. folgende Extras: Schutzschild, Feuerkugeln, Laserblitze von oben und nach vorne, zielsuchende Feuerschweife und Luft-zu-Boden-Raketen.

Der Levelaufbau unterscheidet sich von Level zu Level lotal (mindestens fünf an der Zahl). Die Szenarien reichen von der Unterwasserlandschaft über klassische Altertumsprunkbauten bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze.

Der zweite Level spielt unter der Meeresoberfläche (Mega Drive)

Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Momentan erscheinen auf dem Mega Drive so viele exzellente Ballerspiele, daß ich aufpassen muß, nicht den Überblick zu verlieren. Gynoug reiht sich in eine Linie mit den Elletmodulen

"Thunder Force III", "Musha Aleste" und "Hellfire" ein. Es ist eines der originellsten und interessantesten Actionspektakel, die seit langer Zeit veröffentlicht wurden. Die Levels sind alle sehr lange, bieten je zwel grafisch gigantische Obermotze und jede Menge innovativer Feinde



kurz gesägt, sie sprühen nur so vor Spielwitz. Technisch hat NCS gegenüber dem stotteranfälligen Heilfire deutlich dazugelernt. Trotz enormer Sprite-Dichte traut sich kein Feind ohne Erlaubnis abzubremsen. Wer das Wort Extrawaffe noch hören

und Aliens noch sehen kann, der kommt an Gynoug — schon wieder — nicht vorbel. Eines steht fest: Das Mega Drive ist momentan die ultimative Konsole für Freunde von erstklassigen Ballerspektakeln. Selbst hochgezüchtete Arcadespiele kommen bei dieser Qualtität oft nicht mit.

Das ist das Bellerspiel, auf das ich immer gewartet habe, nach dem ich jedoch nie zu fragen wagte. Durch ein Szenariogemisch aus Clive Barker's "Heillraiser" und NCS "Heillfrais steuert man einen geflügelten Heroen, teils von blitzeschleu-

dernden Schutzengeln eskortiert. Gynoug ist angefüllt mit genialen Effekten und schockierenden Gags. Der Schwierigkeitsgrad ändert sich abrupt, genau-

Super!

so wie das Scrolling, die Hintergrundmusik (stellenweise sehr gut gelungen) und die Taktiken der Feinde. Nach dem geradlinigen Hellfire gelang NCS eine fantastische 180 °-Kehrtwendung; die Spielbarkeit wurde dabei zum Glück nicht verges-

sen. Wer schon bei den dämonischen Endgegnern von "Ghouls' n'Ghosts" weiche Knie bekommt, sollte das Modul jedoch besser im Regal stehenlassen.

H

Genre: Action Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE
Grafik: 85% Sound: 69%

84%

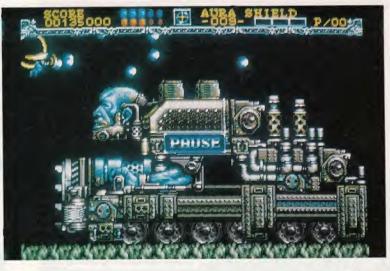
Schwierigkeit: mittel

stiert. Neben den beiden ausbaufähigen Standardwaffen (trichterförmiges Fächerfeuer und geradlinige Schußsalven nach vorne) könnt Ihr auf diverse "Zaubersprüche" zurückgreifen. Diese sammelt man unterwegs in Form von Schriftrollen ein. Bis zu drei Stück dürft Ihr auf Vorrat einheimsen.



Dieser Obermotz ist besonders am Hals verwundbar (Mega Drive)

Die Deutsche Bundesbahn arbeitet daran: Personenwagen im nächsten Jahrtausend. (Mega Drive) >



WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!



Bitte senden Sie mit den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Auniga Leserservice, Haus-Pinsel-Straße 2, 8013 Haur

AMIGA TESTGUTSCHEIN

senden Sie mit Amiga Magazin mit einer kostentisen Ausgube zum Konnenbensen. Einalten Sie 10 Tage nach Eintel der Testungsgebe von mit sehne Absage, möstehte ich Amiga Magazin weiterhim beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin damn regelmäßig frei Hans zum günstigen Jahresalbo-Preis für 79. DM Ausslandspreis 97. DM). Das Abounnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den damn gältigen Behingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kundigen. Den Betrag für mech nicht geleiferte Ausgaben erhalte ich zum de.

Widerrufsgarantie: Sie können Hire Bestellung durch kurze Mitteilung an dle Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

Varne, Vorname	Straße, Hausnammer	
LZ, Ort		

Ich bezahle dus Abonnement: uterteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) führlich (79,-DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von ucht Tagen bei Markt&Technik Verlug AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs: Ich bestätige die Kenntuisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

WAFFENKLAU

Gaiares

nfang des 30. Jahrhun-derts ist Mutter Erde nur noch ein radioaktiv verseuchter Brocken Gesteins - die Reste der menschlichen Zivilisation kreisen in einer Raumstation um den toten Planeten. Die einzige Hoffnung, die noch besteht, um die Erde wieder zum Leben zu erwecken, ist ein geheimnisvolles technisches Gerät, TOZ genannt, Leider hat die intergalaktischen Rasse der Gulfer etwas dagegen einzuwenden. Denn am liebsten möchten sie sich selbst das TOZ unter den Nagel reißen. Also macht Ihr Euch in dem Mega Drive Actionspiel "Gaialosballern könnt. Schnappt Ihr Euch mehrmals hintereinander (bis zu viermal) den gleichen Waffentyp, steigert sich Eure Feuerkraft. Der Clou: Verschiedene Gegnertypen haben andere Waffen. So könnt Ihr den Feinden vom normalen Laser, über Lenkraketen bis zum dicken Breitstrahl alles abknöpfen was das Actionleben leichter macht. Zusätzlich gibt es noch einen Schutzschild der unterwegs eingesammelt werden kann, und Smartbombs, die bei der Berührung durch das TOZ oder das Raumschiff alle Feinde vom Bildschirm fegen.

Mit Gaiares zündet ein weiteres superschwieriges Ballerteuerwerk, das sich zu allem Überfluß auf dem Mega Drive zu gut präsentiert, um nicht zum vollständigen Durchspielen einzuladen. Die Hintergründe und Endgegner sind brillant

dargestellt und rütteln kräftig am Grafikthron von "Thunderforce III", Schon in den ersten (und damit auch für Normalsterbliche einsehbaren) Levels gibt's Abwechslung und Überraschungen zu Hauf. Das "Anzaplen" von

Gegnern ist klar eine der wenigen neuen Ideen im Genre der Horizontalballereien, die Möglichkeit, die eigene Geschwindigkeit fernab von Speed-Ups zu regulieren, ist ebenfalls noch taufrisch. Trotzdem: Reißt selbst ein solch ausgereiftes hou

spielbares Produkt die Actionfreunde nicht mehr vom Hocker, sollte in Japan langsam umgedacht werden. Vielleicht ist das Mega Drive ja mehr, als bloses Testgelände für neuartige Extrawaffen.

"Viel zu schwer", das erste Urteil. Aber hatte man sich erst einmal an das unge-wohnte "Extrawaffenklauen" gewöhnt und studierte die Angriffswellen der Feinde etwas näher, überlebte das eigene Schiff immer länger und die Aliens immer kürzer.

Besonders durch das Entwickeln regelrechter Taktiken (welche Waffe ist am besten für welchen

Level und welchen Geoner)

schraubt sich die Spieldauer in die Höhe. Zudem sorgen die furiosen Gratiken, besonders die der Obergegner für grafische Überraschungen. Alles in allem präsentiert sich Gaiares als wohldurchdachte Ballerei,

die aber nicht ganz die Güteklasse eines "Thunderforce III" erreicht



Grafik: 86 %

Genre: Action Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

78%

res" auf, um das TOZ zu schützen und die Erde zu retten.

Durch mindestens vier horizontal scrollende Spielstufen, die jeweils in kleinere Abschnitte plus einem kräftigen Mittelgegner und einem noch kräftigeren Obermotz unterteilt sind, müßt Ihr Euch mit Eurem Raumschiff gegen die zahlreichen Angreifer zur Wehr setzen. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, ist Euer Schiff beim Start nur mit einer Minimal-Bewaffnung ausgerüstet. Um zu einer stärkeren Waffe zu kommen, habt Ihr das TOZ, das permanent als kleiner Satellit um den Raumer Knopfdruck schwebt. Per schießt das TOZ los, klemmt sich an ein Feindsprite und klaut die Waffe des Gegners, mit der Ihr (und das TOZ) jetzt drauf-



Tunnelflug durch Eisberge und kräftiger Maxilaser: im Actionrausch mit Gaiares (Mega Drive)







Grafischer Auftakt zum Obermotz: erst eine Unterwasserschleuse, dann die Riesenmuschel, zuletzt der Obergegner (Mega Drive)

GENIAL VERTIKAL

Musha Aleste

it "Musha Aleste" schickt Toaplan einen weiteren Vertikal-Scroller an die heiß umkämpfte Ballerspielfront. Die sieben Levels, die man mit einem fliegenden Kampfroboter zu erforschen hat, sind grafisch vollkommen unterschiedlich gestaltet. Neben dem durchgehend parallax-scrollenden Hintergrund (aus dem Gegner teilweise auftauchen und abgeschossen wieder zurücktrudeln) hat der Spieler auch auf Details zu achten, die in den Vordergrund hereinragen: Hochgeschwindigkeits-Slalomflüge bietet Aleste ebenso, wie heiße Gefechte gegen

menlaufen lassen: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Panzerfestungen und fliegende Robotdämonen bewachen die Levelausgänge. Dagegen hilft natürlich nur ein ausgefeiltes Extrawaffensystem. Drei verschiedene Waffen können je viermal aufgerüstet werden. Sammelt man kleine Extrakapseln, wird der eigene Flugroboter mit Minijets ausgestattet. Bis zu zwei umschwirren den Spieler gleichzeitig, der Rest wandert in die Vorratskammer. Die Waffen verschwinden unter Beschuß als erstes, danach kostet jeder Treffer ein Spielerleben.

Ein Jammer, daß
"Musha Aleste" so schnell durchflogen ist: auf "Easy" braucht man maximal zwei Stunden. Ansonsten verhält sich die Ballerei mit grandlosen Soundeffekten, originellen Hintergründen und Monstersprites zu Konkurrenzmodu-

len wie "Galaga '88" zu "Space Invaders", Starke Nerven braucht man schon, sonst geht im Sprite-Getümmet die Motivation schnell flöten. Bleibt man ruhig und freundet man sich mit dem

schön komplexen Ex-Irawaffensystem an, bekommt man hingegen eine faire Chance: Die Feindformationen und die Extrawaffenverteilung ist ausgektügelt, mit jedem Versuch rückt der finale Endgegner ein befriedigendes Stückchen näher. Getallen

hat mir auch, daß einige Stereoeffekte den Blick auf die Statuszeile überflüssig machen: Ein dumpfes "Ptink" bedeutet "Weitersammeln!", ein helles "Okay. Du hast den Mini-Jetl" Musha Aleste sprengt die Grenzen herkörmlicher Batterspiele. Es ist die graflisch und akustisch spektakulisrate Actionorgie, die ich je gespielt habe. Dank den unerreicht fetzigen Musikstücken und den volluminösen Soundeffekten ent-

steht eine Atmosphäre, die einen die Umgebung total vergessen läßt. Man versinkt förmlich in den Explosionsorkanen der zerberstenden Aliens (die Musik unbedingt über Stereoanlage anhö-





ren!). Zugegeben, Musha Aleste tendiert etwas zur Hektik und manchmal ut man sich bei dem Sprite-Chaos auf dem Bildschirm mit der Orientieng etwas schwer. Dies alles beeinträchtigt aber nicht das unbeschreibliche Gefühl, wenn man sich

durch grafisch und technisch brillant in Szene gesetzte Alien-Horden ballert. Noch nie gelang eine so perfekte Symbiose aus Optik und Akuslik einerseits und Spielspaß auf der anderen Seite.



Aus eins mach zwei: Ein Mittelgegner verwandelt sich (Mega Drive).

A FEFFE

Genre: Action Hersteller: Toaplan/Compile, Zirka-Preis: 100 Mark

IEGA DRIVE

Grafik: 86% Sound: 89%

Schwierigkeit: einstellbar



Aleste ist gleich durchgespielt

die obligatorischen Gegnermassen. Mil letzteren gaben sich die Entwickler besondere Mühe: Einige der größeren Feinde und der Zwischengegner müssen Stufe um Stufe zerstört werden oder verwandeln sich unter Beschuß in ein handlicheres (und gefährlicheres) Monster. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Obermotz-Jäger den Schweiß auf der Stirn zusamsten.



"Mein Name ist Core, Hard Core!": Dieser Koloß ist einer der vielen "Endgegner" des letzten Levels (Mega Drive).

TAKTISCHER MAULKORB

Violent Soldier

ie klassischen horizontal scrollenden Ballerspiele erleben auf der PC-Engine zur Zeit eine Renaissance. Nach Hudson Soft's fabelhaftem "Aero Blasters" (siehe Test in POWER PLAY 2/91) schickt sich nun "Violent Soldier" von IGS an, in die Fußstapfen des Klassikers "R-Type" zu treten. Respektable sechs Levels mit Anfangs-, Mittel- und Endgegnern stehen auf dem Programm. Wie es sich gehört, werden in jeder Spielstufe sowohl neue Hintergrundgrafi-

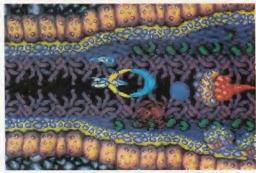
An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkraketen und Laser herum (jeweils in zwei Ausbaustufen). Außer-dem kann man die obligatorischen Beiboote (dienen hier nur der Feindabwehr und feuern nicht mit) sowie Speed-Ups ergattern. Als Ersatz für den nicht vorhandenen Beam-Schuß baut man durch längeres Feuerknopfdrücken für kurze Zeit eine Art Schutzschirm um das eigene Raumschiff auf, der heranstürzende Aliens meist vernichtet.

Violent Soldier kommt gerade recht, um der Ballerspielflut auf dem Mega Drive energisch entgegen zu treten. Die herrlichen Grafiken brauchen sich auch im Vergleich mit systemfremden Highlights nicht zu verstecken. Violent Soldier gehört

nicht zu den Ballerspielen, die man ausschließlich mit Intuition und Fingerfertigkeit meistert.

Ähnlich wie bei "Helllire" muß man den Aufbau der einzelnen Levels im Kopf haben. und taktisch auf die verschiedenen Situationen reagieren. Dabei spielt der strategische Einsatz des Maulkorbs und die Walfenauswahl eine wichtige Rolle. Wer

konsequent durchdachte Ballerspiele mag, der kommt an Viotent Soldier nicht vorbei.



Die Pilzkögfe rechts unten fliegen in wenigen Sekunden los

Violent Soldier ist geradlinige Ballerkost, durch ein paar wenige (durchaus interessante) Neuerungen dezent gewürzt: IGS konzentrierte ihre Talente mehr auf Spielbarkeit und Präzision. denn auf grafische Effekthascherei: Die Gegner und der recht

konventionelle Aufbau der ein-Grund zu ungläubigem Staunen, einzig das eigene Raumschiff



Schnabelrumpf und Offensivschutzschirm dürfte selbst Prolipilaten unbekannt sein. Violent Soldier macht augenblicklich Spaß und entwickelte sich (hat man den Umgang mit Schild und Schnabel erlernt) zum extrem kniffligen Taktik- und

Reaktionstest. Die ersten Level zelnen Levels bieten kaum sind fairerweise leicht zu knacken, ab dem dritten geht's jedoch hart zur Sache.

Grafik: 76%

Genre: Action Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE Sound: 63%

80%

Schwierigkeit: schwer

ken als auch unterschiedliche Angreifer mit jeweils anderen

Taktiken präsentiert. Um sich von der breit gefächerten Konkurrenz abzuheben, wartet Violent Soldier schon zu Beginn mit einer interessanten Besonderheit auf. Über den Kopf Eures Raumschiffs wurde eine Art Maulkorb gestülpt, der den Vorderteil vor Treffern schützt. Abhängig von der aktuellen Waffenausbaustufe kann man die Form des Maulkorbs verändern. Auf Knopfdruck öffnet er sich zunächst etwas, später ziemlich weit. Dieses taktische Manöver hat ganz bestimmte Auswirkungen: Je nach Öff-nungsgrad verlassen immer mehr Schüsse Euer Raumschiff. Dafür ist es weniger gut geschützt wie mit geschlossenem Maulkorb. Je nach Spielsituation müßt Ihr eine der drei Stufen (geschlossen, etwas offen, weit offen) einstellen.



In dieser Situation ist es ratsam, den "Maulkorb" des Raumschiffes zu schließen (PC-Engine)

Das SuperSoftware-Paket mit
Software im Heft
Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Anteitungen im Heft

Ante

Das neue Heft mit der Diskette ist da!

Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.

- "Musical Enlightenment", der Synthesizer auf Diskette. Über 30 Funktionen ersetzen beinahe ein Orchester. Lassen Sie Ihre musikalische Phantasie spielen.
- "Dex": Wer geschickt abkupfert, gewinnt. Dieses Logikspiel fordert auch die letzte Gehirnzelle.
- "Squarestone": Der letzte Stein verliert!
 "Tile": Domino in Farbe.

Amiga Power-Disk 5 gibt es ab 27.3.91 an Ihrem Kiosk



Keiner schlägt schneller: Cody in Action (Famicom)



Durch einen Bildschirmschaden gibt's leider nur Schwarzweiß (NES)

ERST HAUEN, DANN FRAGEN

apa Haggar hat Ärger. Mitten im Großstadtdschungel von New York wurde Haggars Töchterlein von finsteren Gangstern entführt. Im Prügelspekakel Final Fight, das frisch vom Capcom-Automaten auf Nintendos Super Famicom umgesetzt worden ist, steuert Ihr wahlweise Väterchen Haggar oder Cody, den Freund der Tochter, auf ihrer Rettungsaktion. Haggar und Cody sind beide kampfgestählte Burschen, wobei sich Cody eher flink und behende durch die mindestens sechs horizontal scrollenden Levels prügelt, während Haggar fehlende Geschwindigkeit durch Kraft wieder wettmacht. In den einzelnen Stufen werden unsere beiden edlen Retter von allerlei zwielichtigen Fi-

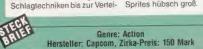
guren attackiert, die allesamt der Fantasie eines New Yorker U-Bahnfahrers entsprungen zu sein scheinen. Vom lederjackentragenden Rokker, über Karatechamps bis zur Punk-Braut mit rosa Haaren wollen alle nur das eine: Haggar oder Cody verprügeln. Glücklicherweise können sich die beiden mit sieben verschiedenen Schlagarten sowie unterwegs aufgelesenen Waffen zur Wehr setzen. Zusätzlich sorgen etliche Spezialgegenstände für ein dickeres Punktekonto oder frischen verlorene Lebensenergie wieder auf. Sind alle Bildschirmleben dahin, brauchen Haggar oder Cody nicht zu verzweifeln, dank dreier "Continues" dürfen sie im alten Level weiterprügeln.

Besonders sanft geht's bei "Final Fight" ja nicht gerade zu. - Spätestens wenn Cody oder Haggar auf die "bösen" Punk-Mādels eindreschen. wird's geschmacklos. Aber trotz der fragwürdigen Bruta-

Iomasche - Final Fight spielt sich einfach fanta- Zwar ist die Grafik nicht über-



stisch. Von den ausgefeilten mässig originell, dafür sind die Sprites hübsch groß.



70% FAMICOM Schwierlakeit: mittel Grafik: 71% Sound: 60%

BAUERNSTERBEN

Wer Chessmaster programmiert hat, wissen wir dafür ganz genau: Das erste Schachprogramm für NES und Game Boy wurde von Experten bei Software Toolworks auf Modul gebannt. Und wer die Computerversion "Chessmaster 2100" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet.

Das Programm wartet mit Feinheiten auf, die man auf den ersten Blick nicht erwartet. Geboten wird: Seitenwechsel, Zugvorschläge für den Spieler, Schachuhr, Lösungshilfen für Schachprobleme, "Matt in X Zügen", Schwarz oder Weiß ausblenden. Sprachausgabe und vieles, vieles mehr. Eine Partie wird per 32stelligem Paß-

Ich spiele gerne eine Partie Schach - allerdings lieber gegen einen menschlichen Ge-Doch genspieler. wenn man dieses Modul sieht, bekommt man Lust auf eine Partie: Hier wurde an alle Eventualitäten gedacht.

Die 16 Spielstärken sind fein Chessmaster zulegen.

er Schach erfunden wort geladen oder gespei-hat, weiß keiner genau, chert. Man darf alle Optionen mitten während einer Partie ändern. Die Figuren werden mit dem Joypad angeklickt und auf das entsprechende Feld gesetzt. Natürlich beherrscht der Chessmaster die internationalen Schachregeln. En-passant-Züge und Rochaden sind ebenfalls möglich. Wer nicht ganz firm mit den Regeln ist, holt sich "Tutorial" auf den Schirm: Dann erscheinen zu jeder angeklickten Figur die Felder, auf die man sie setzen darf. 16 Schwierigkeitsstufen warten auf den Schachwütigen. Je smarter man den Computergegner einstellt, desto mehr Zeit nimmt er sich für einen Zug. Wer nicht warten will, kann den Computer zum Zug zwingen.



dosiert und bieten für alle eine Herausforderung, die nicht gerade nach dem Meistertitel schielen - für mich reicht's dicke. Zwei Kritikounkte: Chessmaster ist nicht gerade schnell, außerdem wäre eine Batterie zum Speichern

Es findet sich alles, was des nötig gewesen. Wer sich damit Schachspielers Herz begehrt. abfinden kann, sollte sich

Genre: Denkspiel Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirka-Preis: 100 Mark

78% NES Grafik: 51% Sound: 20% Schwierigkeit: einstellbar

RACHE FÜR ULTIMA

ch konnte es kaum glauben, "Ultima" für den Game Boy! Und tatsächlich: Extra für Nintendos Taschenkonsole hat Ultima-Schöpfer Richard Garriot sein "O.K." für ein soezielles Szenario der berühmten Rollenspielreihe gegeben. Leider hat die Minifassung nur noch wenig mit den Originalspielen zu tun. Eine abgespeckte Version hätte man gerne akzeptiert, aber das Game-Boy-Ultima ist leider kein "echtes" Rollenspiel mehr, sondern entpuppt sich als ein eher mittelmäßiges Action-Adventure. Statt einer richtigen Party à la "Final Fantasy" gibt's nur eine einsame Solofigur, die aus vier verschiedenen Charakteren ausgesucht werden kann. Kämpfe werden nicht rundenweise ausgefochten, sondern sind Actianprügeleien gewichen. Auch die Puzzles sind zu reinen Geschicklichkeitsspielchen degradiert worden -



Geschicklichkeitspuzzles im Sokoban-Stil warten bei Ultima (Game Boy)

schade. Grafik und der Sound sind zwar nicht schlecht, aber besondere Finessen sucht man vergebens. Das Game-Boy-Ultima ist zwar ein nettes Spielchen, aber im Vergleich zu "Final Fantasy Legend" bleibt's beim Mittelmaß



Genre: Action-Adventure Hersteller: FCI, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

54%

Grafik: 53%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

PC MUSIC SYSTEM 278.-SOUNDBLASTER 375.-

PHEL'S BEQUEST

CES 75.00 75 KNIGHTS OF THE SKY 77.70

LIGHTSPEED 77.90

LIGHT STEED 77.79

WE STEED 80.00 STEED 80

ST FOR GLORY | 79,90

AB TYCEPIN | 79,90

AB T

DISK (BERKA) TO SEPANIE AGENT R PC GAMES II

OKBY SOFT AM GRABEN 2 . 8471 WEIDING TELEFON 09674/1279 FAX 09674/1294



INH .: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB DM 99,-

(abschaltbar - eintach einstecken) DM 111,-

(abschaltbar/incl. Uhr - einfach AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 177,— (3,5"extern,abschælbar,Enweiterungsport,

DM 166,-DM 155,— (3.5°, intern / A 2000 - einfach einsetzen)

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)

- (deutsche Version) - DM 444,-AKTUELLE SOFTWARE - 2. B.

AMIGA / ST IBM DM 69,90 DM 89,90 Battle Command Knights of the Sky Lightspeed The Savage Empire Cadaver Great Courts 2 Wing Commander Maupiti Island

Powermonger

Wollnack C-64 weiterhin im Programm Vorkasse + 4. - / Nachnahme + 6.50 DM

Schnelisendungszuschlag + 4,50 DM Am Kiarensprung 11, 5620 Veibert 1 Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr Sa 9—12 Uhr Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

KaroSoft

	AM	IGA	
688 Attack Sub, deutsches Handouch	69	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
A 10 Tank Killer	85,	Monkey Island, komplett deutsch	74.50
AMOS, Gamu Crisator, inkl. Runome	105,-	M.U.D.S. Anlettung deutsch	57.
Bard's Tale III, Handbuch dautsch	69,-	NARC, Anisitung deutsch	64
Betrayal, Anleitung deutsch	75.	NAM (Vietnam), Anleitung deutsch	74.50
Blue Max	74,50	On the Road, komplett deutsch	71.50
Bundestiga Manager, kpl. deutsch	55,-	Panza Kick Boxing, Anlerto deutsch	74.50
Cadavar, komplett deutsch	67.	Pvates, deutsches Handbuch	68
Car Vup, Anleitung deutsch	64	Pool of Radiance 1 MB. Handb. deutsch	62
Chase HQ 2, Anleitung deutsch	64.	Pop Up, Anlerung deutsch	53
Chuck Yeager's 2.0, Handb deutsch	69,-	Populous, dt. Handbuch	65.
Oas Bool	74.50	Ports of Call, deutsche Version	67.
Dragon Wars. Aniertung deutsch	69.	Powermonger, Handbuch deutsch	74.50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72.50	Powermonger-DATA-Disk, Ani dt +	39.
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch	65,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72.50
Elvira, Handbuch deutsch	74.50	Secret of the Silver Blades +	69
EPIC. Handbuch deutsch	69,-	SIMCITY, at Antenung \$12 K (Repl)	52.
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79.	SIMCITY, Handbuch devesch 512 K	72.50
F 15 Mission-Disk I u. II dt Heb je	\$5,50	Supremacy, Anleitung deutsch	74.50
F 19 Steatth Fighter, Handbuch dt.	75.	Team Suzulu, Arteitung deutsch	64.
Final Whate, deutsche Version	39.	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
Gestha, kompl deutsch	59,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Genghis Knan, dautsche Version	89.	Total Recall, Anleitung deutsch	64.
Great Courts II. ArVeitung deutsch	69	Transworld, kempt deutsch	69,
Hard Drivin'il, Aritg deutsch	64	Turrican III, deutsche Anlenung +	64.
Karder, Comp. u. Brettspiel, kpr. dt.	99	UMS II. Handbuch deutsch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. ot	89	Wings, Handbuch deutsch i MB	75
Invest, komplett deutsch deutsch	57.	Walfpack, Handbuch deutsch I MB	75.
Lemmings, Anlenung deutsch	64	Wonderland, dt Antig \$12 o. 1 MB -	75.
Loom, komplett deutsch	75,-	Wrath of The Demon, Anto-deutsch	69
M 1 Tank Platpon, Handb. deutsch	75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67
Maniac Managon, kpl. gt	69	Speicherkarte 512/Utv/abschartbar	109,

ATARIST

79.50	Lemmings, Anleitung deutsich	64,-
89.50	M 1 Tack Platoon, Handbuch deutsch	75.
89.		69
75.		69
74.50		79.50
59		74.50
67	On the Road komplett deutsch	71,50
	Pagra Kick Rowner Antin Haussen	74 50
	Pirates, Handbuch decisch	85
		85.
		74.50
	Powierremone, DATA, Disk dayseris	39
	Pinns of Mariusa Izameter decrees	72.50
	Secret of the Sover Blades -	69
		67
74.50		49.
59	STOS - Maestro Maestro nius	62,-1199,-
74.50		74.50
55.50		B4,-
55.50		71.50
75	Their finest Hour, ct. Anied, 1 MB	75
64 -	Total Recutt Anleibung decemb	64.
69	Trans World, komplett deutsch	69
57	Turnican II. coursche Anlestiano »	84
89.	Ultimate Ride Antenan deutsch	64,-
B4		74,50
		69,-
	Wolfpack: Handbuch deutsch	69.
		75,-
	Zak McKracken kel dageets	69
89	Land management of the Deutsch	69,-
	89,50 89,-76,-76,-774,50 474,-50 674,-677,-74,50 68,-69,-74,50 74,50 74,50 74,50 74,50 74,50 74,50 74,50 74,50 89,-69,-64 89,-69,-64 89,-69,-69,-69,-69,-69,-69,-69,-69,-69,-6	99.50 M 1 Tark Pilaboon, Handbuch deutsch 69. Mainka Manston, xompfelt deutsch 75. Month of the Mansker Manston, xompfelt deutsch 76. Month of Mansker Manston, xompfelt deutsch 77. On Ha Sag, Handbuch deutsch 78. Month of Manston, komplett deutsch 78. Month of Manston, komplett deutsch 78. Month of Manston, komplett deutsch 78. Month of Manston, Andig, deutsch 78. Month of Manston, Andig, deutsch 78. Month of Manston, Mans

	18	M	
Artine Transp Pfor (Subx.ogics) Barrie Tech II Base Nax Casterier Komplent deutsch Dass Boot Casterier Komplent deutsch Dass Boot File State (Subschafte) Eine Coff Dass Boot File Coff Dass Fi	105; 96:50 12:50 12:50 12:50 12:50 12:50 12:50 13:50 14:50 14:50 14:50 15:50 16:	Monkey Island, kpl. dt. V.CIA HD. Monkey Island, kpl. devittern EGA M.U.D.S., Antenhung deutschr Con The Robel, knohleit deutsch Con The Robel, knohleit deutsch Populou, all Handber, deutsch Rein Bernor, SiERRAI, EGA, deutsch Rein Bernor, SiERRAI, EGA, d. VGA Rein die Nobelgen (SiERRAI) Sisten Siern Einer, Handber, deutsch Sisten Siern Einer, Handber, deutsch Sier	*89.50 *74.50 *74.50 *74.50 *129. *69. *89.90 *89. *72.50 *88. *74. *89. *74. *89. *74. *75. *109. *74.50
Lemmings, Anleitung deutsch LHX Attack Chopper, ct. Antrg. Life and Death II	64 99. 74.50	UMS II, Hendouch deutich Wing Commander Wonderland, Anleitung deutsch	* 82.50 * 72.50
Light Speed, Handbuch deutsch Links, Gorf-Simulation	95,-	Zak McKrackim, kpl. deutsch Zelaro	89, 69,
Loom, kompleit deutsch M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 75 * 88 * 69	AdLib - Soundaurte deutsch AdLib - Soundau + Visual Composer Soundblaster, Handbuch deutsch	239.
MIG 29. Handbuch deutsch Moonbase	* 79,50 * 99,	* auch auf 3.5'-Disketten + » bei Druckbegung noch nicht lieferber	575.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS). VORKASSE 4.- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9.50 • POST-NACHNAHME 7. • AUSLAND NUR VORKASSE • 10.

Rufen Sie uns an: TO 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07 ODER SCHREIBEN SIE UNS: POSTFACH 404 · 4010 HILDEN Kein Ladenverkauf, nur Versand.

KÖNIGLICH

Chess-

A aum hat man den Strom ange-schaltet, ertönt "Welcome to Chessmaster" — Sprachausgabe für den Game Boy, das war mir neu. Es ist erstaunlich, was man mit dem kleinen Modul machen kann: 16 Schwierigkeitsgrade wählen, ein Replay ansehen. Züge zurücknehmen, das Brett nach eigenem Gutdünken bestücken, ein oder zwei Spieler auswählen. Züge anbieten, das Eröffnungsbuch anoder ausschalten, die Schachuhr einstellen. Man kann sogar Partien laden und speichern, was dank eines 32stelligen Paßwortes allerdings eine leichte Qual ist.

Wer die Computerversionen von "Chessmaster 2100" kennt, weiß, was ihn erwartet: Ein sauberes, starkes Schachprogramm, das nicht gleich



Die Partie "Locker gegen Game Boy" spitzt sich zu

beim ersten ungewöhnlichen Zug verwirrt den König ins Matt setzt. Ein Problem gibt es allerdings. Auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt der Game Boy schwer ins Grübeln. Das kann bis zu fünf Minuten dauern. Trotzdem: Wer auf "Schach tragbar" steht, muß das Modul haben. Sehr schön!

Genre: Denkspiel

Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

Grafik: 51%

Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

78%

TRAUMAUTO MIT ROSTFLECKEN

or gut drei Jahren bezauberte ein lechnisch grandioses Autorennen mit fetziger Musik beinahe alle Arcade-Freaks. Segas "Out Run" wurde zum Superhit in den Spielhallen. Nicht zuletzt die rasante 3-D-Grafik damals eine kleine Sensation - war für die Ausnahmestellung verantwortlich. Heute mutet das Spiel samt 3-D-Grafik weitaus weniger revolutionar an. Die PC-Engine-Umsetzung ist zwar die bislang technisch beste, doch die fehlende spielerische Tiefe läßt das Cabrio-Feeling schnell auf ein gesundes Mittelmaß schrumpten. Sicherlich, Spaß macht die flotte Fahrt durch die hübsche 3-D-Landschaft schon, doch die Langzeitmotivation kommt ganz schön unter die Räder. NEC Avenue hat eine brave Urnselzung abgeliefert, die manchmal etwas Detailliebe vermissen läßt. So hätte ich mir die Musik durchaus ein wenig



Der Zahn der Zeit nagt auch an schnuckligen roten Cabriolets

kraft- und schwungvoller gewünscht. Wer nicht gerade zu den absoluten Rennspielfreaks gehört oder ein besonderes Kindheitserlebnis mit dem Automaten verbindet, der sollte vor dem Kauf probefahren, um keinen finanziellen Blechschaden zu erleiden. ma

Genre: Rennspiel Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

63%

Grafik: 60%

Sound: 60%

Schwieriakelt: mittel

GÖTTER UND KATASTROPHEN

Populous





as soll man noch sagen? "Po-pulous" ist und bleibt genial; Die Spielidee ist noch heute erfrischend anders, die Benutzerführung kinderleicht. Kein Wunder, daß dieses Spiel für das Super Famicon umgesetzt wurde. Auch hier müßt Ihr als Gott die Geschicke Eures Volkes lenken und Eure Schutzbefohlenen gegen die Angriffe des Nachbarvolkes verteidigen. Insgesamt gilt es 500 verschiedene Welten (samt Paßwort) zu erobern. Dafür steht Euch ein reichhaltiges Repertoire an Naturkatastrophen zur Verfügung.

An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert, leider fehlt die elegante



Seid auf der Hut, das nächsle Erdbeben kommt bestimmt (Super Famicon)

Mausbedienung. Mit dem Joypad wird das Iconklicken etwas umståndlicher. Von dieser gewöhnungsbedürttigen Einschränkung abgesehen, ist und bleibt Populous eine Perle unter den Strategiespielen.

Genre: Strategie Hersteller: Imagineer, Zirka-Preis: 150 Mark

FAMICOM

Grafik: 78% Sound: 36 %

87% Schwierigkeit: einstellbar

SCHWERER JUNGE

Heavy Unit

ieder einmat gibt's Zott auf horizontalscrollendem Fünf-Level-Spielfeld: Den dicken "Heavy Unit"-Roboter kennt man bereits von der PC-Engine, auf dem Mega Drive ballert sich dieser jedoch durch ein ganzlich neues Szenario. Greuliche Sprite-Monstrositäten haben sich zusammengerottet, um den Spieler durch Unterwasserwelten und über Berggiptel durch Höhlensysteme und Technolandschaften zu jagen. Man sammelt Extrawaffen, verwandelt sich in ein Jagdflugzeug und wieder zurück, bombl, ballert und darf (tendenziell am Ende eines Levels) einen besonders üblen Bösewicht in die Luft iagen. Obwohl die Entwickler mit einigen grafischen Gags aufwarten und den Bildschirm tapfer auch in andere Richtungen scrollen lassen, bleibt Heavy Unit düsteres Mittelmaß. Weder kann das Spiel Konkurrenzprogram-



Der dicke Mittelgegner bewacht das Hochplateau (Mega Drive)

men wie "Thunderforce III" und "Gaiares" technisch das Wasser reichen noch trumpft es mit ausgeklügelten und gut durchdachten Feindformationen å la "Hellfire" auf. Trotz spieleri-scher Recycling-Kur gehört Heavy Unit klar zum älteren Eisen.

Genre: Action Hersteller: Toho. Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

46%

Grafik: 51%

Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar

AMÜSANTE ABLAGE

Ishido

omentan sorgl Accolades geistreiches Denkspiel "Ishido" noch auf PC, Amiga und Game Boy für qualmende Köpfe, da erscheint auch schon eine Mega-Drive-Umsetzung. Die mit Denkspielen bislang nicht gerade verwöhnte Sega-Gemeinde darf sich über dieses Modul freuen. Ishido ist ein anspruchsvoller Strategie- und Gedächtnismarterbrocken; kein Spiel verläuft wie das vorherige. Beim Ablegen einer Horde Steine auf einem Brett ist eine wichtige Regel zu beachten: Ein Stein muß immer neben einem Nachbarn abgelegt werden, der entweder die gleiche Form oder dieselbe Farbe hat - hört sich einfacher an als es ist.

Verschiedene Stein- und Brettmuster kann man durch Druck auf Feuerknopf B wählen; außerdem bekommt Ihr auf Wunsch einen Zugvorschlag präsentiert. Lediglich die speicherba-





Rein mit dem Stein (Mega Drive)

re High-score-Liste und das Lebensrat spendende Orakel vermißt man im Vergleich zur Computerversion. Alles in allem eine schöne Umsetzung. Auch auf dem Mega Drive ist Ishido die Zierde jeder Sammlung anspruchsvoller Spiele.



Sword of Sodan

Electronic Arts sollte Besseres im Sinn haben, alis ein Schwertgeplänkel für das Mega Drive umzusetzen. Das Arniga-Vorbild war zwar lechnisch für damalige Verhältnisse sehr eindrucksvoll. Auf dem Mega Drive wirkt die beinahe pixelgenaue Adaption mit erschreckend ruckhaften Animationen weil weniger spektakulär. Im Vergleich zur Klasseprügelei "Golden Axe" ist "Sword of Sodan" so anziehend wie Protessor Brinkmann gegenüber Arnold Schwarzenegger.

Genre: Action Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE25%

Grafik: 61% Sound: 58% Schwierigkeit: mittel Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 120 Mark

empfehlenswert.

Genre: Action

MEGA DRIVE74%

Battle Squadron

die Mega-Drive-Version insgesamt et-

was flüssiger und farbiger. Spielerisch

hat sich bis auf Kleinigkeiten nichts getan. "Battle Squadron" ist nach wie vor

ein gutes, vertikal scrollendes Baller-

spiel, das vor allem zu zweit an Reiz ge-

winnt. Gegenüber den aktuellen Action-

hits auf dem Mega Drive wie z.B. "Mus-

ha Aleste", "Gynoug" oder "Elemetal

Master" mutet es allerdings etwas all-

backen an. Für Duett-Fans durchaus

Im Vergleich zum Amiga-Vorbild wirkt

Grafik: 70% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel



UM DIE ECKE GEBRACHT

Crackdown

in verrückter Wissenschaftler macht sich immer gut als Oberschurke in einem Videospiel. Wenn besagter Akademiker gar in einem selbstgeschnitzten Genlabor an gefährlichen Klonen herumbastelt, ist es an der Zeit, dem irnen Treiben ein Ende zu bereiten. Zwei schwerbewaffnete Helden müssen Zeitbomben in den einzelnen Abschnitten seines Refugiums plazieren und sich nebenbei der Angriffe tödlicher Wächter erwehren.

"Crackdown" ist ein Ballerspiel mit einer Prise Strategie. Es ist wichtig, sich vor manchen Gegnern erst zu verstecken oder die Deckung von Wänden zu suchen. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich und die Spielbarkeit dadurch gut. Schön, daß man auch zu zweit antreten kann, aber dann wird die Grafik manchmal langsamer. Im nachflinein verdient U.S. Gold einen dicken Rüffel, denn deren



Erst schauen, dann zuhauen (Mega Drive)

Heimcomputerversionen von Crackdown waren wesentlich schlechter; Die anscheinend sehschwachen Programmierer hatten hier alle Grafikelemente zu groß dargestellt und damit die Übersichtlichkeit empfindlich beschnitten – selten dämlich. Wohl dem, der ein Mega Drive hat... hi



Sound: 43% Schwierigkeit: mittel



Saint Dragon

Geglückl ist die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Vorbildes auf der PC-Engine. Spielerisch sind keine nachhaltigen Unterschiede testzustellen. Leider zählte das horizontal scrollende Ballerspeldakel schon in der Spielhalte nicht gerade zur Elite-Action. Die fünf Levels sind recht bieder gestaltet und lassen spielerisch sowie taktisch treite Wünsche offen. "Saint Dragon" ist nicht schlecht, sieht gegenüber "Aero Blasters" und "Violent Soldier" allerdings recht alt aus. mg

Genre: Action Hersteller: Aicom Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 59%

Grafik: 62% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel



Ginga

Gleich zwöil verschiedene Minispiele aus dem Karten- und Tültelbereich bieteit "Ginga". Die meisten Spielchen sind zwar hierzulande unbekannt, mit etwas Hingabe kommt man aber meist hinter das Spielpringio. Nelterweise kann man die Bildschirmtexte auch auf Englisch abrufen. Als Sammlung von netten, kleinen Unterwegsaufgaben kann Ginga ge-fallen. Wer auf diese Art von "Simpel-Unterhaltung" steht (u. a. dabei: Solitaire und Zahlerwerschieben), der sollte dem Modul eine Chance geben. mg

Genre: Denkspiel Hersteller: Hot-B Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 51% Sound: 43% Schwierigkeit: einstellbar

Grafik: 57%

VIDEOSPIELE



Dragontail

Im Geschicklichkeitsspiel "Dragontall" steuert Ihr ein Kleines, mit Stahhägeln bewaffnetes Männchen. Die einzelnen Spielstufen sind labyrinthartig aus verschiedenen Steinen zusammengesetzt. Eure Aufgabe ist es, in dem Steingewühl den Ausgang zu erreichen. Per Knopfdruck kann das Heldensprite springen und Näget in die Steine schlagen. Einige Steinarten lassen sich per Nagel zerbröseln und legen einen neuen Weg frei. Zusätzlich sorgen ein paar Feinde für Abwechslung. mh

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: I'Max Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 43% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Hurrican

Die Fliegertrantüle "Hurrican" hätte man sich wirklich sparen sollien. Auf Umsetzungen von solch schlappen Spielautomaten kann jede ehrbare PC-Engine verzichten. Ihr braust mit einer Staffel Flugzeuge über Feindesfand, setzl einige Panzer in Brand und so manchen Flieger in den Sand. An Extras werden Smart Bombs und ein breiterer Schuß geboten. Hurrican ist durchaus spielbar, macht im direkten Vergleich zu Actionklassikern wie "Tiger Hell" aber keine sonderlich glückliche Figur. Ihr

Genre: Action Hersteller: NEC Avenue Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 45%

Grafik: 43% Sound: 36% Schwierigkeit: einstellbar



Märchen Maze

Ein kleines Mädchen hat Alpträume: Es phantasiert von Labyrinthen, die voller böser Viecher sind. Ihr steuert das Mädchen durch die Traumlabyrinthe, die aus der Vogeliperspektive gezeigt werden. Ihr werdet von allerlei Sprites attackiert, die das Mädel im Traum festhalten wollen. Glücklicherweise könnt Ihr Euch mit kleinen Bällen zur Wehr setzen. Zusätzlich warten im Traumland noch einige Extras auf Euch. Die Grafik ist bunt, die Musik nett, aber der Spielsoaß hält sich in Grenzen.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Namcot Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 47%

Grafik: 61% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



Wonderboy in Monsterlair

Recht actionlastig gibt sich Wonderboy bei seinen neuen Abenteuern im "Monsterlair". Der blonde Dreikäsehoch kämpft sich durch horizontal scrollende Levels voller Monster, die ihrer Niedlichkeit zum Trotz leste verhauen werden sollten. Es gibt ständig Extrawaffen zu ergattern, die aber etwas einfallstos geraten sind. Das Modul bietet eine unkomplizierte Mischung aus Jump'n'Run und Action, ist gut spielbar und auch für Einsteiger geeignet.

Genre: Action Hersteller: Sega Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 67% Sound: 64% Schwierigkeit: leicht



Volfied

"Qix" lebt: Im aufgepepten Linienziehspiel "Volfied" müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff Teile des Spielfelds einkasteln, ohne Euch dabei von einem der zahlreichen Gegner erwischen zu lassen. Hilfestellung lassen Extrakapseln, die bei gelungener Umzingelung schöne Dinge wie mehr Tempo, ein paar Schüsse oder Bonuspunkte spendieren. Die Umsetzung der PC-Engine-Version wurde mit ein paar zusätzlichen Spielmodi sowie besserem Sound ver-

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Taito Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 62% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer



Pri Pri

Die Spielenamen werden auch immer alberner. "Ph Pi" seht für "Primitive Princess". Um die Steinzeitgrinzessin zu retten, müßt Ihr 50 Levels voller Leitern, Plättformen und Monster durchqueren. Man klopft mit einem Hämmerchen Steinplatten locker und sollte dabei aufpassen, daß der Fluchtweg nicht verbaut wird. Grafik und Spielablaut sind mit einem gewissen Charme gesegnet. Das Importmodul leidet allerdings unter der unverständlichen, weil japanischen Anleitung.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sun Soft Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 42% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel



Spartan X

In "Spartan X" muß der Prügelfreund sein Kung-Fu-Sprite sicher durch sechs grafisch einfallslose Levels steuern. Jeweils am Ende eines Abschnitts wartet ein besonders übler Haudrauf, Leider halten sich die Schlagvarianten (hauen und treten) in argen Grenzen, so daß einem das stumpfsinnige Zuschlagen schnell auf den Bizeps geht. Daran ändern auch die zwei Schwierigkeitsgrade nichts. Wenn man alle Energie verbraucht oder das Zeitlimit überschritten hat, ist Schluß mit dem Langweiler. Iw

Genre: Action Hersteller: Irem Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 46%

Grafik: 42% Sound: 33%
Schwierigkeit: einstellbar



Hard Drivin'

Wer kennt ihn nicht, den "Fahrschul"Automaten mit Gangschaftung, Lenkrad
und allen Pedaler? Die Umsetzung auf
das Mega Drive ist halbwegs gelungen.
Alle Feinheiten auf der Strecke sind vorhanden und der Computergegner
Phamtom Photon fährt immer noch so
fies. Die Grafik ist allerdings recht langsam, der Sound kommt dem Automaten
nahe. Leider gibt es nur zwei Strecken
und die Steuerung reagiert über das
Joypad sehr nervös. Ein nettes Rennspiel, technisch bieder ausgeführt. af

Genre: Rennspiel Hersteller: Tengen Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 61%

Grafik: 62% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel

DAS ERSTE REINRASSIGE VIDEO-SPIELE-MAGAZIN!



ab 27. März 1991 im Zeitschriftenhandel!

FRANKFURTER WASHINGTON

RUNDSCHAU

inmal im Jahr wird Frank-furt am Main zum internationalen Treffpunkt der Automatenbranche. Auf der Fachmesse IMA werden neben wenig faszinierenden Modellen neuer Zigaretten- und Kondomautomaten auch die neuesten Titel der Spielautomatenhersteller vorgestellt. Wer Computer- und Videospiele schätzt. kann hier schon sehen, was in den nächsten Monaten an neuer Software auf ihn zukommt. In der Regel erwerben die Softwarefirmen früher oder später Lizenzrechte, um von den erfolgreichsten Automaten Umsetzungen für Computer und Konsolen zu programmieren.

Ein ungewöhnliches Spiel steuerten die Techniker von Atari Games bei, die damit wieder ihren Ruf als besonders innovative Automatenentwickler bestätigten. Bei Rampart kommt es darauf an, in abwechselnden Action- und Strategiesequenzen Angriffe auf die heimische Burg abzuwehren und mehr Land zu gewin-nen. Nachdem Ihr in "Missile-Command"-Manier angreifenden Segelschiffen per Trackballsteuerung den Mast abrasiert habt, müßt Ihr die Schäden an Eurer Burg flicken. Dazu werden "Tetris"-ähnliche Brocken paßgenau in die Mauerreste eingesetzt. Rampart ist grafisch sehr schlicht, bietet aber eine willkommene spielerische Abwechslung. Zwei oder drei Personen können auch gegeneinander antreten. Genauso unkonventionell präsentierte sich Ataris "HufeiAlle Jahre wieder:
Auf der Spielautomatenmesse in der hessischen Äppelwoi-Metropole
Frankfurt wurden die interessantesten Neuheiten der
Saison präsentiert.

sen-Wurf"-Simulation Shuuz. Auch wenn das Spiel grafisch sehr schlicht gehalten ist, und eher an ein gut gemachtes C 64-Programm erinnert, greift man doch ganz gerne zum Trackball. Mit einem eleganten Schwung schleudern bis zu vier Personen ihre Hufeisen ins Ziel. Die Steuerung mittels der Rollkugel ist gut umgesetzt und läßt Freiraum für verschieden Wurftechniken. Auf Dauer kann Shuuz zwar nicht an den Bildschirm fesseln, man spielt ihn aber wesentlich lieber als eine ewiggestrige Prügelorgie.

Besonders dicht umlagert war natürlich Ataris Nachfolger zum Fahrsimulator "Hard Drivin". Er heißt Race Drivin' unbietet alle Vorzüge des Vorgängers: realistische Steuerung mit Kupplung und Gangschaltung nebst flüssiger 3-D-Polygongrafik. Von Race Drivin' gibt es auch eine Version mit

Deluxe-Gehäuse. bei gleich drei Bildschirme zur Darstellung der Landschaft benutzt werden. Dank vieler neuer Strecken und gewaltig aufgemotzter Hintergrundgrafik dürfte der Automat ein dicker Erfolg werden. Das realistische Fahrgefühl hebt Race Drivin' deutlich von der Masse 08/15-Rennspiele ab. Schließlich führte Atari noch einen weiteren ungewöhnlichen Spielautomaten vor, bei dem mit einer Lichtpistole auf Ziele auf dem Bildschirm geschossen wird, die nicht aus Computergrafik bestehen, sondern aus "echten" Spielfilmszenen

Gleich mit zwei neuen Sportspielautomaten war Williams vertreten. Technisch beeindruckend geriet die American-Football-Simulation High Impact für bis zu vier Spieler. Bei der hochauflösenden Grafik



TRENDS & LEUTE

wurden viele digitalisierte Bilder verwendet und die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert. Für Football-Kenner eine interessante Neuerscheinung. Um so grausiger fiel die Eishockey-Umsetzung Shoot the Ice aus. Die Grafik ist für Automatenverhältnisse greulich-grob und auch spielerisch gibt's nur Grund zum Gruseln. Wie sich dieses eisige Schauerstück bei Williams an der Qualitätskontrolle vorbeischmuggeln konnte, bleibt ein Geheimnis.

Nach dem Motto "Schnelligkeit ist Trumpf" brachte Mitchell den Nachfolger zum putzigen Geschicklichkeitshit "Pang" auf den Markt. Die Eile, in der Super Pang entwicklet wurde, merkt man dem Spiel leider an. Außer einem zusätzlichen Modus, in dem in bestimmten Zeitabständen immer neue Bälle herunterprasseln (passender Name: "Panic-Mode"), gibt's wenig Überraschungen. Ein paar neue Ballformationen und wenig innovative Extras stempeln den Automaten zum uninspirierten Nachfolger ab. So vergrault man sich seine Fans.

Wenig Neues bot auch der dritte Teil der Straßenkampf-Serie "Double Dragon". Double Dragon 3 von Technos Japan sieht auf den ersten Blick ziemlich mittelmäßig aus. Leider festigt sich dieser Eindruck nach längerem Prügeln. Gegenüber dem Vorgänger fallen lediglich zwei Änderungen auf. Zum einen darf man nun zu Dritt gleichzeitig Gegner verdreschen. Außerdem hat man an bestimmten Stellen die freie Wahl aus gut einem halben Dutzend verschiedener Extras, die allerdings für keine große Abwechslung sorgen. Der Unterschied, ob ich mit einer Schaufel oder mit einem Metallstück auf ein Sprite einschlage, hält sich in Grenzen. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste, elegante Animationen sucht man vergebens.

In die Reihe der laschen Fortsetzungsspiele paßt auch der Aufguß der Oldies "Burgertime". In Super Burgertime von Data East ist man dem angegrauten Spielprinzip von damals treu geblieben. Zwei Farben und drei Levels mehr ma-



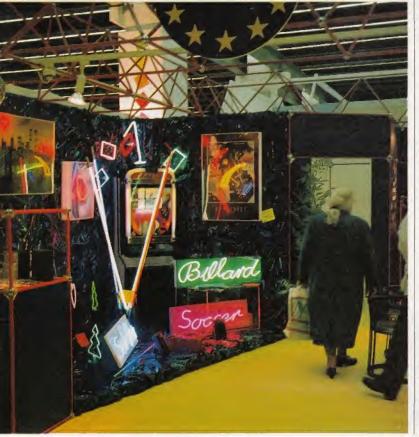
Bells and Whistles: Parodie auf die "Twin-Bee"-Spiele von Konami

chen kaum neuen Appetit auf die Hamburger-Fabrik. Selbst die Grafik des einfachen Geschicklichkeitsspiels (aus mehreren Zutaten werden Hamburger gefertigt) erinnert an vergangene Zeiten — ohne allerdings auch nur den Hauch von Nostalgie aufkommen zu lassen.

Im klassischen Ballerspielgenre gab es auf der IMA kaum interessante Neuheiten zu bewundern, Von Taito wurde Gun Frontier vorgestellt, das weitgehend an "Fire Shark" erinnert. Das vertikal scrollende Actionspektakel für bis zu zwei Personen bietet zwar gegenüber dem Vorbild eine bessere Grafik, neue Feindformationen und wuchtigere Extras, doch der erhoffte Superhit ist es leider nicht. Sowohl spielerisch als auch technisch erreicht Gun Frontier bestenfalls oberes Mega-Drive-Niveau. Gegenüber einem "Musha Aleste" sieht es teilweise sogar etwas alt aus. Ähnliches gilt für Strato Fighter von Tecmo, das zur Abwechslung von rechts nach links scrollt. Erneut dürfen zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Steuer, um es mit vorlauten Aliens aufzunehmen. Das Arsenal an Extras ist ordentlich, auch wenn man meist mit 08/15-Waffen und -Gegnern konfrontiert wird. Tummeln sich viele Sprites auf dem Bildschirm, wird auf Zeitlupentempo geschaltet. Strato Fighter ist spielerisch nicht unattraktiv, kann sich aber nicht besonders von den heimischen Mega-Drive-Ballereien abheben. Für die Qualität der Mega-Drive-Module spricht auch die Tatsache, daß "Thunder Force III" unter dem Namen Thunder Force AC als Spielautomat veröffentlicht wurde. Der Unterschied zwischen Heimversion und Arcadeadaption muß man mit der Lupe suchen.

Wer von den actionlastigen Weltraumschlachten die Nase voll hat, und eher eine ruhige Kugel schieben will, der wird von Tecmo mit Super Action Pinball bedient. Außer einer netten, manchmal leider unübersichtlichen Grafik hat die Neuhelt leider wenig Nennenswertes aufzuweisen. Vor Spielbeginn darf man sich eines von vier netten Mädels aussuchen,

◀ Auf der IMA gab's nicht nur aktuelle Spiefautomaten, sondern auch allerhand Zubehör für den ambitionierten Spiefethekenbesitzer



FRANKFURTER MUSSE RUNDSCHAU

die jeweils für einen anderen Flipper stehen. Trotz der gut simulierten Ballbewegung (wie reagiert die Kugel auf Hindernisse etc.?), kommt Super Action Pinball über den Durchschnitt nicht hinaus. Dafür sind den Entwicklern zu wenig Ideen eingefallen.

Der hierzulande noch relativ unbekannte Automatenhersteller Kaneko setzte bei zwei neuen Titeln auf geschichtliche Dimensionen und milde prickelnde Erotik, Berlin Wall ist das "Spiel zur Wiederverei-nigung". Der Zusammenhang zwischen Spielablauf und Hintergrundgrafiken, die digitalisierte Bilder vom Brandenburger Tor und der Berliner Mauer zeigen, ist allerdings schwer erkennbar. In diesem "Apple Panic"-Verschnitt steuert Ihr ein Männchen über Leitern und Plattformen. Um die anstürmenden Monster zu bändigen, klopft man mit dem Hämmerchen ein Loch in den Boden und wartet, bis sie hineinfallen. Die abgestandene Spielidee wird durch niedliche Sprites, viele Extras und einen Zwei-Spieler-Modus versüßt. Vom Originalitäts-Malus abgesehen ein recht unterhaltsames Spiel, Nicht minder heftig geklaut haben die Kaneko-Programmierer bei Gals Panic. Hier handelt es sich um eine neue Variante des steinalten Linienziehspiels "Qix". Um das Abgrenzen von Spielfeldflächen aufzupeppen, wurden neben ein paar Extras verlockende Hintergrundgrafiken mobilisiert. Wer brav seinen Level schafft, bekommt das (ausgesprochen jugendfreie) Konterfei einer jungen Dame zu sehen.

Auch bei Leland, hinlänglich bekannt durch den "Super-Off Road"-Automaten, läßt man sich gerne von anderen Spielen inspirieren. Geistiger Vater für Ataxx ist unübersehbar Virgins Computerspiel "Spot". Durch das strategisch geschickte Ablegen von farbigen Steinen auf dem Spielfeld muß man des Gegners Figuren umfärben. Ataxx ist leicht zu lernen, aber auch langfristig unterhaltsam - der Comoutergegner stöhnt sehr schön, wenn man ihn mit einem be-



Shuuz: Hufeisen-Zielwerfen mittels Trackball

sonders listigen Zug in Verleaenheit bringt.

Bei Blood Brothers lebt das "Operation Was-auch-immer"-Spielprinzip wieder auf, bei dem man ein Fadenkreuz über den Bildschirm steuert, um reihenweise Gegner umzupusten. Hier findet das altbackene Geballere im Wilden Westen statt. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten: Einer als Bleichgesicht, der andere als Rothaut. Dank der zum Teil recht witzigen Grafik hebt sich der Automat von der Dumpfheit vieler Genre-Genossen etwas ab. Über den Bildschirm hoppelnde Glücksschweine dienen z.B. als Extraspender, ausgewachsene Eisenbahnen und Zeppeline erscheinen als Endaegner, In dieselbe Kerbe stößt Sega mit dem "Line of Fire"-Nachfolger Laser Chost. Wie schon beim Vorgänger

Do the Bart!

Erst im Herbst läuft im ZDF die ausgeflippte Zeichentrickserie The Simpsons an. In den USA ist die Anarcho-Sippe bereits der absolute Renner, Im Kielwasser des TV-Erfolgs erreichte sogar die Single 'Do the Bart" die Spitze der Hitparaden-Interpreten: The Simpsons. Auf der IMA zeigte Bally Wulff den Flipper zur Simpsons-Serie. Der Spielautomat wird in Kürze von Konami folgen. Auch auf dem Softwaresektor sind hektische Simpson-Aktivitäten ausgebrochen: Acclaim kümmert sich um die Nintendo-Videospielumsetzung, Ocean wird die Simpsons auf Computerbildschirme bringen.

wird zu dritt gleichzeitig geballert. Diesmal hat man allerdings keine Soldaten-Sprites im Visier, sondern schlägt sich mit tonnenweise "Ghostbusters"-inspirierten Geistern herum. Dank der sehr guten und witzig gezeichneten Grafik macht Laser Chost wesentlich mehr Spaß als das allzu brutale Vorbild. Spielerisch gibt's zwar keine neuen Erkenntnisse, doch für eine schnelle Schleimschlacht zwischendurch reicht die Motivation allemal.

Einen der ganz wenigen halbwegs originellen Spielau-



Roller Games: handleste Prügelei auf Rollschuhen



Golfing Greats: Prima Golfspiel mit fantastischer 3-D-Grafik



Ab Herbst im ZDF: die Kult-Zeichentrickserie "The Simpsons"

tomaten verdankte die IMA ebenfalls Sega. Die japanischen Arcade-Giganten schickten mit Borench ein Schnelldenker-Geschicklichkeitsspiel nach Frankfurt, das auch auf Heimcomputern eine prächtige Figur machen könnte. Durch das Plazieren von Winkeln müßt Ihr dafür sorgen, daß eine Kugel gemütlich auf dem scrollenden Spielfeld nach unten rollen kann, ohne vorher in den Abgrund zu plumpsen. Die verschieden geformten Winkel

TRENDS & LEUTE



Strato Fighter: klassisch horizontal mit Extrawalten



Blood Brothers: der Wilde Westen im Fadenkreuz



Super Pang: wenig Unterschiede zum Vorgänger



Borench: originelles Geschicklichkeitsspiel von Sega

erscheinen per Zufall. Die jeweils drei nächsten Formen werden im voraus angezeigt, damit Ihr die Positionierung gründlich planen könnt. Borench hat nicht ganz die Klassikerqualitäten eines "Tetris" oder "Klax", gehört aber zu den besseren Tüftelspielen mit Hektikeinschlag. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man jedoch leicht die Übersicht verlieren kann.

Als Messeattraktion schlechthin entpuppte sich Segas Rundumspektakel R 360. Wer in diesem voluminösem Automaten Platz nimmt, und sich angeschnallt hat, der wird nach allen Regeln der Kunst durch die Luft gewirbelt - sogar um die eigene Achse. Die knapp 230000 Mark teure Neuheit wird leider nur in wenigen deutschen Spielhallen zu finden sein. Das Spiel an sich ist zwar nur eine schlichte "Afterburner"-Variante, doch das Drumherum sorgt für das nötige Aufsehen. Man darf gespannt sein, ob sich jemand erdreistet, von diesem Automaten eine Heimversion zu programmieren.

Unter den zahlreichen 3-D-Autorennen fiel neben Ataris "Race Drivin" lediglich Rad Mobile von Sega angenehm auf. Ihr braust quer durch die USA und müßt jede der zwanzig Etappen innerhalb eines Zeitlimits durchfahren. Schmackhaft gemacht wird das altbekannte Spielprinzip durch schnelle und vor allem abwechslungsreiche Außerdem wird man endlich mit lebensnahen Autofahrerproblemen konfrontiert: Im Finsteren sorgt der Griff ans Scheinwerferknöpfchen für mehr Licht und bei Schmuddelwetter aktiviert Ihr mit einem weiteren Schalter die Scheibenwischer.

Wie man mit der x-ten Simulation der Sportart Golf noch für Aufsehen sorgen kann, zeigte Konami: Bei "Golfing Greats" wird mit rasanter 3-D- Grafik so verschwenderisch herumgewirbelt, daß einem nahezu schwindlig wird. Nach dem Abschlag des Balls seht Ihr ihn nicht von der Position des Spielers aus wie gehabt in die Ferne fliegen. Vielmehr haftet sich eine TV-Kamera an den Ball und begleitet ihn auf seinem Flug. Das 3D ist derart schnittig und eindrucksvoll, daß man die eher schlichte Steuerung gnädig verzeiht. Nach der "Gradius"-Veräppelung "Parodius" zeigte Konami außerdem ein neues Jux-Ballerspiel. Bells and Whistles ist ein solide spielbarer Vertikalscroller, der es aber in Sachen Spielwitz nicht ganz mit Parodius aufnehmen kann. Immerhin ein weiteres gelungenes Beispiel dafür, daß auch Ballerspielen etwas Humor gut bekommen kann. Schließlich wurde von Konami Roller Games vorgestellt, der grob als "Double Dragon auf Rollschuhen" bezeichnet werden kann. In einem Rollerskating-Oval

Videospiele kontra Spielautomaten

Langsam, aber sicher kommen wir an den Punkt, wo kompakte Konsolen für zu Hause den Spielautomatenungelümen technisch beinahe gleichwertig sind. Die PC-Engine, aber vor allem das Mega Drive und das Super Famicom stehen den ehemals großen Brüdern in Sachen Farbvielfalt und Spriteverwaltung kaum mehr nach. Ausnahmen, wie das Rundum-Spektakel "R 360" von Sega, und ein paar 3-D-lastige Rennspiele bestätigen die Regel. Spielerisch haben die Heimmodule den Arcadespielen schon längst das Wasser Innovative abgegraben. Ideen findet man nicht mehr in den Spielhallen, sondern spürt sie in den eigenen vier Wänden auf. Teilweise ist es erschreckend, das zwanzigste stumpfsinnige Prügelspiel und das fünfzehnte langatmige Rennspektakel zu sehen. Die gesammelte Kreativitäl der Programmierer und Entwickter scheinen die Großen der Branche, (z.B. Konami, Sega, Capcom und Taito) momentan in die Entwicklung von Heimvideospielen zu investieren. Man muß sich einmal vorstellen, daß unter all den Ballerspielneuheiten auf der IMA "Thunder Force AC" (bis auf Kleinigkeiten identisch mit dem Mega-Drive-Spiel "Thunder Force III") sowohl technisch als auch spielerisch das Beste war. Man darf gespannt sein, ob '91 der Tiefpunkt dieser Entwicklung erreicht ist, oder ob die Talfahrt der Arcade-Spiele weiter anhält. Die Spielhalle hat iedenfalls viel von ihrer Faszination eingebüßt.







Race Drivin': Der Nachfolger von Hard Drivin' bietet schnellere 3-D-Grafik. In der Version mit drei Bildschirmen hat man den vollen Überblick.

TRENDS & LEUTE

Messe

RUNDSCHAU

prügelt Ihr Euch (alleine oder zu zweit) mit anderen Rollschuhäufern. So schlicht und einfach die Grafik gezeichnet ist, so hart und brutal wird auf der Bahn gekämpft. Da die Entwickler auf spielerische Finessen konsequent verzichtet haben, beschränkt sich das zweifelhafte Vergnügen auf stumpfsinniges Prügeln.

Wenn Räuber vom Nachbarstamm alle heiratsfähigen Frauen klauen, ist es mit der Steinzeitidylle vorbei. Der Caveman Ninja macht sich auf den Weg, um in einer Welt voller prähistorischer Gefahren die Damen zu befreien. Data Easts Mischung aus Jump'n Run und Actionspiel bietet viel gute Grafik im niedlichen Comic-Stil sowie dem Szenario angepaßte Gegner und Extrawaffen. Den Steinzeitspaß sollte man sich auf jeden Fall mal anschauen.



Golf in den eigenen vier Wänden

Putt, putt, putt...

Die originellste Neuheit abseits der Spielautomaten war bei Bally Wulff zu bestaunen. Die künstliche Zwergerl-Golfanlage Putting Challenge simuliert die Einlochphase eines richtigen Golfspiels. Es werden Bälle und Schläger im Original-Maßstab verwen-

det. Immer auf dem gleichen Untergrund herumzuputten, wäre auf Dauer furchtbar langweilig. Der Automat kann deshalb 18 verschiedene Grüns simulieren: Ein paar Motoren setzen sich lautstark in Bewegung, um diverse Steigungen und Gefälle zu errichten oder wieder einzuebnen. hl

IMA-Zahlensalat

Die "Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" (kurz IMA) findet alljährlich in Frankfurt statt. Sie gill als eine der bedeutendsten Ausstellungen dieser Art in Europa. Die IMA ist eine reine Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. 1991 waren 240 Firmen aus 16 Ländern auf 22000 Quadratmetern Ausstellungsfläche vertreten. h



Computergrafik ade, Atari setzt auf reale Bilder



R-360: Hier wird man um die eigene Achse gewirbelt



Rad Mobile: Runde 1 führt Euch durch Los Angeles

Atnex	keland	Einfaches und recht tesseindes Denkspiel, aber	a second state to a second
AIRXY	Leiano	deutlich bei "Spot" abgekupfert.	empenienswen
Bells and Whitties	Konami	Vertikal scrollendes Actionspiel mit witziger Bonbonferben-Grafik. Recht nett.	durchaehnithich
Berlin Wall	Kaneko	Oss "Mauerspiel" entpuppt sich als durchaus unterhaltsame "Apple-Panic"-Variante.	durchechnittlich
Blood Brothers	TAD	Federkrouz-Ballerei im Wilden Westen; dank vieler Detaits durchaus enräglich.	durchschnittlich
Borench	Sega	Gewitzte Mischung aus Denk- und Geschick- lichkeitsspiel. Simpel, aber mecht Spall.	emplenienswert
Caveman Ninja	Data East	Humorvolte Steinzeit-Befreiungsaktion: Wer hat dem Stamm die Frauen geklaut?	durchschnittlich
Double Dragon 3	Technos Japan	Lasche Fortsetzung der Prügelorgie. Wenig neue Extras, anbekanntes Spielprinzip — dies- mal zu dritt.	für Fans
Gals Panic	Kaneks	Abgeschmackte Ox-Variante mit m	für Fans
Golfing Greats	Konami	Sportsimulation mit sehr beeindruckender 3-D-Grafik: Selten so rasant eingelocht	emplehienswert
Gun Frontier	Taito	Vertikal scrollendes Actionspektakel altbekannter Art, "Fire Shark" mit zweienhalb neuen Extras und Zwei-Spieler-Modus.	durchschnittlich
High Impact	Williams	Spielerisch mittelmäßige American-Football- Simulation mit außergewöhnlicher Grafik.	durchschnittlich
Laser Chost	Sega	Witziger "Line-of-Fire"-Verschnst in Ghostbu- sters-Manier, Viele Gago und Geister, tolle Gra- fix.	empfehlenswert
R 360	Sega	Afterburner-ähnliches 3-D-Ballerspiel (Namo: G-Loc): Besonderheit; Der voluminäse Automat wirbeit den angeschneilten Spieler um die eige- ne Achse.	für Fans
Race Drivin'	Atari Games	Imposamer Fahrsimulator mit anspruchsvoller Steuerung und realistischer Grafik.	emplehlenswert
Rad Mobile	Sege	Spritziges Autorennen mit 20 abwechslungsrei- chen Streckenabschnitten.	emptehlenswert
Rampart	Alan Games	Gewöhnungsbedürftige, aber reizvolle Ver- knubblung von Denk- und Actionelementen	emplohlenswert
Roller Games	Konami	"Double Dragon" suf Rollschuben mit dürftig gezeichneten Spieltiguren, Nichts Neues Im Prügelgenre.	tür Fans
Shoot the los	Williams.	Bildschirm-Eishockey zum Angewöhnen — in jeder Hinsicht eine Enttäuschung.	mangeihafi
Strato Fighter	Tecmo	Halbwegs gutes horizontal scrollendes Baller- spiel mit eflichen Extras. Technisch bestenfalls auf Mega-Drive-Niveau.	durchschnittlich
Shuuz	Alari Games	Ungewöhnliches, einfaches Geschicklichkeits- spiel (Huteisenwerten) mit Trachball. Witzig, aber auf Dauer etwas einfönig	durchschnittlich
Super Burgertime	Onta East	Liebloser Nachfolger des Videospieleoldies. Wenig Neues in der Hamburger-Fabrik	für Fans
Super Pang	Mischell	Kaum verbesserter Nachfolger des erfolgrei- ohen "Bülle-zerpiksen"-Vorgängers.	durchschnittlich
Super Pinball Action	Tecmo	Vier verschiedene, teils unübersichtliche Filip- per ohne Tiefgang. Realistische Ballbewegung	durchschnittlich



Amiga 🖈 Atari ST 🖈 IBM

	Amiga	Atan ST	IBM-PC	Ç 54
4-10 Tank Killer (Amiga 1 MS)	84,95		84,95	
Beltie Commané (Deutsch) Setrayal (Deutsch) Sue Max — Aces of wall	69.96	69,95	74,95	77
letrayal (Deutsich)	69.96 79.95 *74.95	69.95 79.95 *74.95	89,95	
Sue Max - Aces of wall	74.95	*74.95	79.95 74.95	59.95
Buck Rogers	74.95 54.95 62.95 74.95	54.05	59.95	V. m6.
Sandesfiga Manager Sadever (Deutsch) Paliterspect (5 Spiele) Phampions of Krynn (Deutsch) Chang strikes back (Deutsch)	62.95	54.95 62.95 74.95		2.4
Znallérmers (5 Spiele)	74.95	74.95	74.95	54.95
hampions of Krynn (Deutsch)	74,95 66,95 65,95 59,95		69,95	59.95
Chaps strikes back (Deutsch)	65,95	59,95		200
	59,95	59.95	No. or	39.95
Stash Course	9.0	4,4	79,95	39.65
Durse of the Azure Bonda (dl.)	74,95 *74,95 69,95	7.	74.95 79.95 74.95	59.95
Dat Bool	174.94	74,95	79.95	1.1
Dragon Wars (Deutsch)	89.95		74.95	44,95
Juck Tales		69.95	69,95	49,95
Supposen Master (Theological)	69.95	69,95	30	
hvira (Bendsch)	78.95	78,95	99.00	
pic *	96.95	66,95	79.95	
eye of the Beholder * -16 Fatoon (Deutsch)	79.95	Vorb. mögi. l	99.00	
- 16 FARONI CURRITSON	19.90	69.95 54.95 74.95	19.00	- 4
L-10 Charlin Euchter (Pleuterth)	74.05	74 95	89.95	1,0
-16 Falton (Deutsch) -16 F Mission Didk 1 o 2 je -19 Steath Fighter (Deutsch) -29 Retaliator (Deutsch)	54 95 74,95 59,95 59,95	59.96	*74,95	
	59.95	59'95		39.95
Fresh Courts 2	85.95 59.95	65.95 59.95	65.95 59.95	1,1
Srest Courts 2 Sard Driven'2 Sero's Duest 2	59.95	59.95	59.95	
sero's Goest 2	Vorb migt1	Volb. mbgr.1	89.95	
mmorae (Deutsch)	66.95	66.95 66.95	I.A.	74.95
mmortat (Deutsch) mperium (Deutsch) ndianapolis 500	66,95 66,95	90.00	66.95	14,95
nivesi (Deutsch)	59.95	59.95	V mô.	44.95
shido	64,95		74.95	17
sense Donal	59.95	59.95	42	
loystick-Adapter für 4 Spreter	24.95 64.96	24.95 64.95		
loystick-Adapter für 4 Spreter kick Off 2 – Data Desk Gräpfine of tine Sky	64.96	64.95	59,95	39,95
Chights of the Sky			99	VGA 9
Cing's Quest 5 Clax	Vorb mogi 1 49.95 59.95 58.96 Vorb mogi 1 Vorb mogi 1	Vона тоде п	99 89.95 59,95	YSA 5
Legend of Faerghall (Deutsch)	49,90	49,95 69.95	74.95 58.95 99.00 99.00 99.00	39,95
	58.95		48.96	- 4
Johnspage Johtspeed (Deutsch) Johtspeed (Deutsch) Links (Deutsch) Johns Esprill Turbo Challenge	Vinch midnel 1	Vorb. mögt ? Volb. mögi ?	99.00	
inhtsneed (Deutsch)	Vorb mont	Voils most ?	99.00	
Litiks (Deutsch)	4-	1.0	99.00	
Lotus Espril Turbo Challenge	59.95	59.95	4,4	V. mà
M.U.O.S. M1 Tank Platnon (Deutsich) MIG-29 Fulcrum	59.95 56.55 79.95 79.95 53.95 74.95 56.55 59.95 74.56 74.56 66.55	59.95 66.95 74.95	74.95 89.95 89.95	-,-
M1 Tank Platoon (Deutsich)	74,95	74.95	89.95	-,-
MIG-29 Futerum	79.95	79.95	89,95	33
Dodus (Deutsch) Night Shift	19.90	53.95 74.95 59.95	62.06	- 4
On the Road	72.95	74.95	\$3.95 74.95	
Operation Stealth (Deutsch)	59.95	59.95	74.95	
Pand	59.95	59.95 74.95	1.5	V. mò
Pang Panya Kick Boxing	74,95		74,95	
Paradroid '90 'GA Tour Gell Printes! (Deutsch)	59.95	59.95	12	1,1
PGA Tour Gelf	Marie Control	X	69.95 64.95	30
niates (Deutsch)	59.95	59.95	64,90	54.95
Player Manager (Deutsch) Pool of Radiance (Deutsch)	67.06	49.95	64.95	59,95
Population (population)	68 95	86.95	66.95	17
Populous Populous Data Diskette	59.95 49.95 64.95 56.95 39.95	39.95	39.95	
Populous Data Diskette Populous Data Diskette Pomer Monger (deutsch) Rad Baron Raturr of Medusa	68.95	39.95 68.95	1.1	7,0
Rad Baron	7.		98.95	
Return of Medusa		Vorbestellung i Vorbestellung i Vorb. mögt.1 76.95	noglight	
secret Weapons of the Luthwatte	the seatt	Vorbestellung i	noglich!	
simm Service 2 (Deutsch)	Yorb, mogt.!	Yorb. mogt.	84 95	
sim cin. Assistantian 1 m 3	Vorb. mögl.! 76,95 Vorb. mögl.! 39,95	Vorb. mogL!	76.95 39.95 39.95	- 3
om City Tayran Edidos	20 of.	voto, mugr.	39.95	- 33
Gran Partin (Mandson)	38.80	V.	98.95	
yearum of Mediusal Septral Waspons of the Luthwatte Stem Securica 2 (Deutsch) Sim Chy (Deutsch) Sim Chy Architecture 1 s. 2 Sim Chy Terrain Editor Sim Earth (deutsch) Space Quest 4 *	Vorti, model !		89.95	VGA 5
	58.95	58.95	V.	77
Spindizzt Worlds Super OM Road Fearn Yankee (Jesutsch)	Vorb. mögl! 58,95 58,95 59,95 79,95	58.95 58.35 59.95 79.95 59.95		
Super ON Road	59,95	59.95	59 95 89 96 74 96 74 95 74 95	39.85
ream Yankee (Jeutsch)	79.95	79.95	89.95	39.95
Benage Mutant Hero Turtles	59.95 Verb. redgi I	16 pt minut 1	74.90	
Isam Yankee (Jeutsch) Feenlage Mulatri Hero Turties Feel Drive 3 The Sainage Emplie The Second World The Second World The Second World	Vorb. megi Vorb. megi 52,95 69,95 68,95 54,95		72.05	1/2
The Second World	52 95	Vorb mogil 52,95 84,95 69,95 66,95	59.95 89.95 89.95	V, and
The Secret of Monkey Isl or.	79.95	84.95	89.95	41,000
	69.95	69.95	89.95	
rany World	66,95	66,95	74.95	44,95 39,95
Farrican	54.95			39,95
Turrican 2		Volbestallung : 74,95	nogical	
	74,95	74.95	74.95	59.95
Jibring 6	74.05	57	79.95	*64,9
Along Commander Manage Olivi	74,85	10	38,95	1,6
autor (Dautori)	70.05	-	36,90	52
Weitmark (Paroseis)	70.05	Yorb. mögl.l	94,95	4.1
Jainha S Ming Commander Ming Commander Mission Disk Avings (Deutsch) Worlpack (Deutsch) Worlpack (Deutsch) Worlderland (Amilga h MB) (-Copy Prof. (Ink) Härthväre) -Out	79,95 79,95 74,95 79,95 54,95	Yorb. mögl.l	89,95	ž
X-Copy Prof. linki. Hardware!	79.95	7,7	27	- 5
			-	

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken. Der Versand erfolgt per Nachnahme («5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck). Ab 100. DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisiliste mit noch mehr Programmen an 1

Andreas Bachler • Computersoftware Blücherstr. 24 - Postfach 1113 D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637, 8631



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften so geht kein heißer Tip verloren. Super Outlit; Der Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur

BESTELL-GUTSCHEIN

In, ich will Exemplore des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzg. Versandkosten). Dio Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

COMPACT DISC



Susanna Hoffs: When you're a Boy

Da einige Macher ihrer ehemaligen Frauen-Combo wieder mit von der Partie sind, wundert es nicht welter, daß manche Songs Erinnerungen an vergangene Bangles-Zeiten wecken. Leider hält die Platte nicht alles, was die gute Single-Auskopplung "My Side of the Bed" verspricht. Tranige Schleicher wie "Something new" sorgen für schlagartige Ernüchterung. Kein schlechter Solostart für die hübsche Pop-Chanteuse, Raum für Verbesserungen gibt's zur Genüge.

Columbia 467202 2 45:06 Minuten / 12 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMPACT DISC

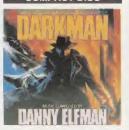


Tony Carey: Storyville

Der indianisch angehauchte Popbarde Tony Carey erzählt im "Storyille" u.a. die Geschichte eine Berühntlen Stadtteils von New Orleans. Wer jetzt trompetenlastige Jazz-Klänge erwartet, sieht sich allerdings getäuscht. Eingängige Melodien (schön: "Trampoline"), teils mit zaghaftem Schnutzeneinschlag, sowie einige knackigere Kompositionen, prägen die CD. Fans von Outlaw-Romantik in modernem Gewande sollten sich Tonys perfekt aufgenommene Gitärrengrüße anhören. mg

Metronome 847 505-2 50:30 Minuten / 12 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMPACT DISC



Danny Elfman: Darkman

Soundtrack-Spezialist Danny Effman (aus seiner Feder stammt u.a. die Musik zu "Batman", "Dick Tracy" und "Midnight Run") wühlt erneut in düsteren Notenmativen. Die Kompositionen lassen allerdings etwas die Oynamik vermissen, die die exquisite Midnight Run-Verfonung ausgezeichnet hat. Die überwiegend tinsteren Klanggebilde harmonieren zwar gut mit dem Film, doch ohne den Zellufoidstreifen fehlt ihnen das Durchsetzungsvermögen. Nicht schlecht, aber auch nicht gut.

MCA 9031-72793-2 40:15 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMPACT DISC



Gloria Estefan: Into the Light

Das latino-amerikanische Energiebündel hat sich von ihrem schweren Tourbusunfall erfreulich flott erholt. Bezeichnend für ihre "Wiedergeburt": die gefühlvolle Single "Coming out of the Dark". Der Rest des Silberlings läßt leider viel von den ehemals schwungvolldynamischen Rhythmen eines "Bad Boy" vermissen. Manch desorientiertes, dumpf-dödeliges Disco-Desaster vergrault auch die treuesten Fans. Mir hat sie als Frontfrau der Miami Sound Machine deutlich besser gefallen. mg

> Sony Music/Epic 467782 2 68:51 Minuten / 16 Tracks POWER-WERTUNG: für Fans

Bilcher - Fill

hervorragend, über empfehlenswert, dunkschnittlich und für fans bis hin zu einem niederschmeltenden mangelhaft. ma

COMPACT DISC



Manfred Mann's Earthband: 1971 — 1991

Längst überfällig war sie, die "Best-of". Zusammenstellung von Manfred Mann's Earthband. Wer gepflegte Pop- und Rockmusik schätzt, wird erfreut feststellen, daß Klassiker wie "Blinded by Ihe Light" oder "Davy's on the Road again" kein bißchen angestaubt klingen. Leider hat die schludrige Plattenfirma einige wichtige Titel wie "Don't klil it Carol" oder "Stranded" nicht berücksichtigt, obwohl auf der CD noch Platz wäre.h/

intercord 860.553 56:03 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



Sting: The Soul Cages

Das lange Warten hat sich gelohnt. Sting entfernt sich mellenweit vom Durchschnitts-Hitparaden-Gedöns und bringt Balsam für die Ohren. Den Ohrwurm "All this Time" kennt man, die anderen Titel sind ebenfalls Spitzenklasse. Alle Stücke sind brillant arrangiert und klingen dank dem neuen Aufnahmeverlahren "Q-Sound" glasklar. Reinhören sollte man in "Mad about you" und "Saint Agnes and the burning Train". Einziger Makel: ein oder zwei Songs mehr wären schön gewesen.

A&M 396 405-2 48:18 Minuten / 9 Tracks POWER-WERTUNG: hervorragend



MUSIKVIDEO

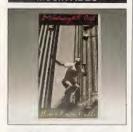


Basia: A new Day

Abgesehen von den sieben Musikclips, plaudert die gebürtige Polin Basia
auf dem VH-Video über persönliche
Wünsche, Ansichten und Erfahrungen.
Die leicht verdaulische Mischung aus
Soul, Jazz und lateinamerikanischen
Rhythmen bielet eine guten Querschnitt
ihres musikalischen Sotolebens. Leider
merkt man den Videoclips der Ex-Matt
Bianco-Sängerin an, daß sie ohne groBen Aufwand oder Enthusiasmus gedreht wurden. Die musikalischen Qualitäten der Lieder kaschieren diesen Lapsus allerdings recht juut. mg

CMV 49041-2 ca. 40 Minuten / 7 Lieder POWER-WERTUNG: durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Midnight Oil: Black Rain falls

Ein Livevideo der einfallstosen Art: Die Mannen der australischen Rockcombo Midnight Oil schrammen gekonnt ihre erdigen Rocknummern bei einem Freiluftauftritt in New York. Zwischen den einzelnen Tilein verraten die Bandmitglieder, daß Umweltverschmutzung eine ganz böse Sache ist (eine brandneue Erkenntnis). Das Ganze schauf man sich ganz genne einmal an, aber dann setzt die Kassette Staub an. Der Livesound ist gul, aber fürs Auge wird zu wenig geboten.

> CMV 49048-81 ca. 45 Minuten / 8 Tracks POWER-WERTUNG: für Fans

BUCH



Ich bin ein anderer

Auf dem Gebiet der psychologischfeinsinnigen Thriller macht dem französischen Autorenteam Pierre Boileau
und Thomas Narcejac so leicht keiner
was vor. Jahrzehntelang hatte das Gespann einen stetigen Ausstoß an Oberklassekrimis, bis der Tod von Boileau
vor zwei Jahren dem literarischen Treiben ein definitives Ende setzte. Der
Rowohlt-Verlag hat jetzt einen preiswerten Band mit drei Romanen des Duos
herausgebracht, damit man bei einem
vorzüglichen Preis-Leistungs-Verhältnis
in dessen kriminalsistische Welt hineinschnuppern kann.

Das Buch vereint die Titel "Ich bin ein anderer", "Ein Heldenleben" und "Ra-che mit 15", Ihren Sinn für fein gesponnene Psychodramen, durchaus vergleichbar mit den Werken von Patricia Highsmith oder Ruth Rendell, verdeutlichen die Autoren vor allem in letzterer Erzählung. Zwei Gymnasiasten planen "nur zum Spaß" eine Wochenendentführung der verhaßten Mathelehrerin. Doch dann schlägt das Schicksal garstig zu und aus dem vermeintlichen Scherz wird ein Zitterspiel mit verblütfendem Ausgang. Wo bei konventionellen Krimis mürbe Kommissare Langeweile ausdünsten und die größte Herausforderung an den Leser darin besteht, mit den Namen der diversen Haupt- und Nebenfiguren nicht durcheinander zu kommen, steht bei Boileau und Narcejac der vermeintliche Täter im Mittelpunkt. Doch das ist kein böser Knilch mit großer Keule, sondern ein Mensch wie Du und ich, der meist leicht nachvollziehbar in einen erheblichen Schlamassel gerät. Daß man den Leser dabei auch mal an der Nase herumführen darf, zeigt "Ich bin ein anderer" Hinter dem vermeintlich offensichtlichen Doppelspiel mit vorgetäuschter Identität klafft ein listenreicher Abgrund: Die vermutlichen Opfer bewahren das Giftfläschchen gleich neben der Teedose aul. Ein schöner Schmökerband mit drei soliden Romanen für krimitreudige

> ISBN: 3-499-15226-6 Autor: Boileau/Narcejac Verlag: Rowohli 5226 Preis: 10 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Wunschbringer

Postboten leben gefährlich; besonders wenn sie sich nicht nur bissiger Hunde erwehren müssen, sondern auch finstere Dämonen und gemeine Oger in den Vorgärten lauern. Mit diesen Problemen hat der junge Vägabund Simon zu kämpfen, als er die freie Stelle des Briefausträgers in Goldenburg übernimmt. Graig Shaw Gardner, hat eine originelle Idee auf 300 Seiten aufgeblasen. Leider bleibt irgendwo der Humor zwischen den Seiten stecken. Fantasy-Durchschnittskost, für den schnellen Verbrauch bestimmt.

ISBN: 3-404-20150-7
Autor: Graig Shaw Gardner
Verlag: Bastel Lübbe
Preis: 8.80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Der dunkle Held

Die von Robert Asprin konzipierte Diebeswelt führt inzwischen ein Eigenleben in der Fantasy-Literatur. Auch Andrew Offutt's dunkler Held Hanse Nachtschatten treibt hier sein Unwesen. Der junge Meisterdieb kommt in den Besitz von elf magischen Silbertalern, die ein schreckliches Geheimnis bergen. Andrew Offutt's Held gehört zu den faszinierendsten Charakteren der Diebeswelt. Edle Gefühle, finstere Schurken, Magie und aufopferungsvolle Lieber klassische Fantasy.

ISBN: 3-404-20142-6 Autor: Andrew Offutt Verlag: Bastel Lübbe Preis: 8,80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich

VIDEOFILM



Einstein Junior

Im schrillen Videofilm "Einstein Junior" bekommen Physikenthusiasten ihr Idol von einer etwas eigenwilligen Seite präsentiert, Jung-Albert (Jahoo Serious) verbringt seine Jugendtage auf dem australischen Bauernhol seiner Eltern. Papa Einstein jammert pausenlos über die Tatsache, daß in seinem allabendlichen Bier keine Blubber Blåschen seien und wie schön doch ein Frischgezapites mit einer Schaumkrone ware. Einstein Junior zieht sich in die heimische Bierbrauhütte zurück - eine heftige Explosion ist die Folge, Einstein hat das revolutionare Verlahren zur Erzeugung von Blubberbläschen im Bier entdeckt - er spaltet einfach Bieratome. Mit seiner Blubberbläschenformel geht Albert in die Stadt, ein fieser Geschäftemacher raubt ihm die Atomformel and Albert wandert ins Irrenhaus. Hier erfindel Einstein Junior nebenbei die Elektrogitarre, den Rock & Roll, knüpft eine Liebesbeziehung mit Marie Curie und reist nach seiner Flucht aus dem Sanatorium nach Paris. Nach rasanter Ballonfahrt kommt er in der Seine-Metropole an, Hier trifft er unter anderem auch auf Charles Darwin, verhindert die Explosion einer Bieratomspaltungsmaschine und kehrt als gefeierter Star auf den heimischen Bauernhof zurück, wo Papa Einstein genüßlich an seinem Blubberbier nuckeln kann -Agargh! Albert Einstein in allen Ehren. aber eine solche Ansammlung platter Albernheiten, dumpfer Dialoge und schrillen Klamauks hat der alte Meister nicht verdient. Zwar war der echte Einstein zu seinen Lebzeiten nicht nur ein Physikgenius, sondern auch ein Liebhaber handfester Streiche, aber bei diesem Machwerk ware wohl selbst ihm das Lachen vergangen. Da hilft auch die formelle Ehrenbezeichnung an den Original-Einstein nicht mehr viel.

Regie: Yahoo Serious
Produzent: Yahoo Serious,
Warwick Ross, David Roach
Drehbuch: Yahoo Serious,
Odile le Clezio, John Howard
Laufzeit: 88 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Flash

Wer sich im amerikanischen Mediendschungel etwas auskennt, dem wird der Name "Flash" ein Begriff sein, In den USA ist die gleichnamige Krimiserie seit einiger Zeit im Fernsehen zu sehen (Vorbild: wieder mal ein Comic-Held). Bevor die actionlastige Superman-Story auch bei uns anläuft, dürfen wir uns vorab den Pilotfilm auf Video anschauen.

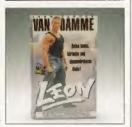
Eine (fiebenswerte) amerikanische Stadt wird von einer (mächtig bösen) Motorrad-Gang terrorisiert. Die Polizei kommt mit dem Problem nicht klar und ruft eine Sonderkommission ins Leben. Derweil schuftet Barry Allen als Polizeichemiker und untersucht Fingerabdrücke, Reifenspuren und andere interessante Beweismittel, Eines Nachts tobt ein gewaltiges Gewitter über Central City. Ein Blitz trifft Barrys Labor und wirbelt allerhand chemische Substanzen durcheinander, die der arme Junge unfreiwillig einatmet. Kaum erwacht Barry aus der Ohnmacht, stellt er einige Veränderungen an sich fest. Außerlich der Alte, ist er innerlich wie ausgewechselt: Im Jogging schafft er lockere 600 Meilen pro Stunde. Zusammen mit der altraktiven Wissenschaftlerin Christina McGee geht Barry der Sache auf den Grund und legt sich ein (extrem geschmackloses) Kostům zu.

Gespielt wird Flash vom recht unbekannten John Wesley Shipp (nett und
brav). Für die Rolle der besorgten Ärzlin
konnte die seriengeprüfte Amanda
Pays gewonnen werden (hübsch und
lieb). Sie stand schon dem legendären
"Max Headroom" als Controllerin zur
Verfügung. Die Vorabendunterhaltung
vermeidel glücklicherweise alfzu große
Geschmacklosigkeiten. Angegraule
Konkurrenzproduktlonen wie "Der
Sechs-Millionen-Dollar-Mann" überholl
Flash mit links.

mg

Regie: Robert Iscove Produzent: Danny Bilson, Paul de Meo Drehbuch: Danny Bilson Hauptdarsteller: John Wesley Shipp, Amanda Pays Lautzeit: 90 Minuten FSK-Freigabe: ab 16 Jahren Video-Anbieler: Warner POWER-WERTUNG: durchschnittlich

VIDEOFILM



Leon

In seiner neuesten Rolle spielt der belgische Karateexport Jean Claude van Damme den beinharten Fremdenlegionär Leon. Während Leon in der Wüste Löcher in den Sand buddelt, wird sein Bruder, der als Polizist im fernen Los Angeles beschäftigt ist, von bösen Rauschgifthändlern mit Benzin übergossen und angesteckt. Mit schwersten Verbrennungen kommt Leons Bruder ins Krankenhaus. Die Frau des Bruders schickt einen Brief an die Legion, um Leon zu benachrichtigen, der will natürfich sofort los, um das Brüderlein zu besuchen. Alterdings hat die Legion etwas dagegen einzuwenden, Leon desertiert und zwei Legionare verfolgen ihn bis nach Amerika. Leon kommt leider zu spät - der Bruder ist tot, die Gangster über alle Berge. Nun will Leon für die Familie seines Bruders sorgen: Um Geld zu verdienen, nimmt er an blutigen Kämpfen teil, die illegal für gelangweilte Bonzen veranstaltet werden. So prügelt sich Leon von Kampf zu Kampf, bis ihm im großen Finale eine menschliche Killermaschine gegenübersteht.

Jean Claude van Damme dürfte wohl noch am ehesten Fans von Knochenknackerfilmen bekannt sein - beschränkten sich doch bisher dessen filmische Leistungen auf das kunstvolle Verdreschen böser Buben. Zwar kommt van Damme auch in "Leon" ausgiebig dazu, effektvoll seine fernöstlichen Kampfkünste in Szene zu setzen, aber er überrascht auch durch ungewohnlen schauspielerischen Einsatz von Tränen bis zum zärtlichen Vaterersatz. Selbst die Handlung des Films ist durchaus akzeptabel und hangelt sich nicht platt von einer Kampfsequenz in die nächste. Insgesamt ist "Leon" ein durchaus anschaubarer B-Film, der genügend Action bielet. mh

Regie: Sheldon Lettich Produzent: Nash R. Shah, Eric Karson Drehbuch: Sheldon Lettich Darsteiler: Jean Claude van Damme, Deborah Rennard, Harrison Page, Lisa Pelikan Laufzeit: 87 Minuten FSK-Freigabe: ab 18 Jahren Videoanbieter: Highlight POWEH-WERTUNG: durchschnittlich

KINOFILM



Herr der Fliegen

Eine Gruppe junger amerikanischer Militärkadetten landet nach einem Flugzeugabsturz auf einer unbewohnten Insel im Pazifik. Abseits von allen Schifffahrtslinien ist baldige Rettung nicht in Sicht. Die Jungen richten sich, so aut es geht, in den neuen Verhältnissen ein: Ein Anführer wird gewählt und Autgaben in der Gruppe verteilt. Was wie ein spannender Abenteuerurlaub ohne Schule und Aufsicht von Erwachsenen beginnt, entwickelt sich bald zum harten Überlebenskampf in einer feindlichen Umwelt. Anfangs versucht man noch einen Rest von Zivilisation und Ordnung aufrechtzuerhalten, doch zunehmend verwildert die Gruppe. Ein selbsternannter Anführer übernimmt die Macht und unterdrückt die anderen mit diktatorischen Mitteln, Jeder, der nicht "mitmacht" oder zu schwach ist, wird ausgestoßen und gejagt. Erst als ein Hubschrauber der Küstenwache auf der Insel landet, wird den Jungen die ganze Absurdität der Lage bewußt. Offensichtlich sind auch die Kinder in ihrer abgeschlossenen Welt nicht in der Lage, sich von typisch faschistischen Verhaltensmustern der Erwachsenen zu lösen.

Bereits 1963 wurde William Goldings Roman "Herr der Fliegen" in England verfilmt und zum Welterfolg. Harry Hooks Neufassung muß sich an diesem Vorgänger messen lassen. Zum Glück hal er auf besonders spektakuläre Hollywood-Knalleffekte und Dschungel-Dramatik verzichtet und sich ganz auf die eindringliche Geschichte verlassen. Die Kamera wird dabei nie zum plakativen Ankläger, sondern bleibt ein eher zurückhaltender Chronist der Ereignisse. Herr der Fliegen ist eine gelungene Aktualisierung von Goldings Buch, das übrigens als Fischer Taschenbuch erhälllich ist.

Regie: Harry Hook
Produzent: Lewis Allan,
Peter Newman
Drehbuch: Sara Schiff
Hauptdarsteller: Balthazar Getty, Chris Furrh, Daniel Pipoly
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Cannon VMP
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KINOFILM



Alice

Alice hat alles: reizende Kinder, einen reizenden Mann, reizende Freundinnen, eine reizende Wohnung und - reizenden Liebeskummer. Als sie ihre Bälger vom Kindergarten abholt, bleibt ihr die Luft weg: Da steht er. Sie weiß weder wer er ist noch wie er heißt, aber sie hat sich soeben unsterblich in ihn verliebt. Anlangs wehrt sie sich dagegen, doch schon bald folgt das erste schüchterne Rendezvous. Er ist Saxophonist, heißt Joe und ist bereits einmal geschieden, hängt aber immer noch an seiner Exfrau. Alice steht ihren Gefühlen rattos gegenüber - was zum Teufel hat sie in den 16 Jahren Ehe eigentlich gemacht?

Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs. Ihr Arzt ist ein Hexenmeister, der die irrsten Kräutermikturen zusammenbraut. Ihr toter Exfreund erscheint ihr als Geist und verkuppelt sie mit Joe. Ihre Freundinnen lästern hinter ihrem Rücken, von ihren Idealen hat sie sich meilenweit entfernt. Was hat sie hier noch vertoren?

Nach ein paar schwächeren Filmen liegt Woody Allens zwanzigster wieder in der Preisklasse von "Hannah und ihre Schwestern", "Zelig" oder "Manhat-tan". Da mischen sich Rückblenden, Träume, Zauberei mit der Realität, ohne im Wirrwarr zu enden. Die Darsteller sind exzellent. Mia Farrow spielt hinrei-Bend die Verwirrte, William Hurt brilliert als dumpfer Ehemann, Joe Mantegna als Kontrastorogramm mimt den unschuldigen Verführer. Sogar kleine Rolten spielen ihren Part eindrucksvoll. Wer auf schnelle amerikanische Komôdien im Stil von "Police Academy Wasauchimmer" steht, sollte "Alice" meiden. Wer dagegen auf fein gesponnenen, intelligenten Humor anspricht und Freude an der Horrorfrage "Was mache ich auf dieser Welt?" hat, muß Alice gesehen haben.

Regie: Woody Allen Produzent: Robert Greenhut Drehbuch: Woody Allen Hauptdarsteller: Mia Farrow, Joe Mantegna, William Hurt, Alec Baldwin Laufzeit: 112 Minuten FSK-Freigabe: ab 12 Jahren Filmwerleih: Columbia Tri-Star POWER-WERTUNG:

empfehlenswert

haben SIE die Trümpfe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
MIG-29 Fulcrum	109,-	109,-	109	-
NARC	72,-	72,-	-	45,-
Team Yankee	90,-	90,-	99,-	-
Competition Pro 5000	22,-	Competitio	n Star (PC)	75,-

Katalog anfordern. Alle Programme auf Antrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST, PC und C 64 (bitte System angeben). Jetzt auch GAME 90Y

Informieren, Testen, Kaufen in unserem Ladengeschäft Autorstraße 23.

»Four Systems Computersoftware«

Autorstraße 23 3300 Braunschweig Telefon: 0531/797291 Fax: 0531/798271

FLASHPOINT FLASHPOINT Elektronik und Spiele Elektronik und Spiele

Vertriebs GmbH Hamburgerstr, 68 2360 Bad Segeberg FLASH POINT

Elektronik und Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz - Lay



Game Boy		MEGA DRIVE	
Gremlins 2	59,94	Shadow Blaster	89,94
Robocop	59,94	Volleyball	84,94
T,M,N.T.	59,94	Dick Tracy	99,94
Chessmaster	64,94	Aeroblaster	89,94
alle mit engl. Anleitung		Gaiares	119,94

© 04551/4097

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzischen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprices Lid. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Cerporation. Super Famicon, Mage Onwe und Pc-Engine sind Import-Gerälle ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidnigkeit geahndet werden.

Die Erben des Throns

in König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurückerwartet wird.

reifen Sie in diesem fes selnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

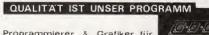
Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer: C4/01601

Preis: DM 59.
Lieferung gegen Vorauskasse - Nachnahme zuzügl. 7-DM NN-GebühC64 & 128 und
Diskettenlauf werk

Anspruchsvolle Grafik · Komplette Joysticksteuerung Varlable Provinzanzahl · Intelligenter Computergegner





Rüdiger Rinscheidt. Buchholzstr. 17. 4755 Holzwickede Felefon: -Werktags von 10.00-17.00-

Vertrieb: Leisuresoft · W - 4709 Bergkamen

COMICS



Superman

Über 50 Jahre dauerte Supermans Romanze, jetzt bittet Clark Kent Lois Lane um ihre Hand. Der Stählerne läßt diverse Hüllen fallen und gibt seine Geheimnisse preis. Wird Lois bei ihrem Ja-Wort bleiben? Werden sie vor den Allar treten? Wird Superman mit Superpuste die Wäsche trocknen? Noch nie war Superman so spannend. Die US-Helte sind in jeder gut sortierten Comic-Buchhandlung erhättlich, die deutsche Übersetzung kommt nächstes Jahr.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: Siegel/Shuster Verlag: Stern/McLeon oder DC/Hethke Verlag Preis: 1,70 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Unsterblich wie der Tod

Bospero Pestrone macht in Artischockenkonserven. Besser gesagt: machte. Als man ihn tot im Fahrstuhl findet, hat es eher den Anschein, als habe er in die Ketchupbranche gewechselt. Leutnant Krafft stößt auf Voodoozauber und entdeckt, daß der Fall mehr mit ihm zu tun hat, als ihm lieber ist. Der Zeichner Andreas wurde mit seiner Serie "Bork" berühmt; bewundernswert hier die atmosphärische Dichte.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: Andreas Verlag: Carlsen Verlag Preis: 22,80 Mark POWER-WERTUNG: hervorragend

COMICS



John Difool: Privatdetektiv Klasse R

Es begann alles in der Selbstmordallee. John Difool, ein schäbiger Privatdetektiv, macht Bekanntschaft mit den Killern der "Amok". Dann kam der Inkal, eine kleine Pyramide, ins Spiel. Genauer gesagt waren es zwei: ein schwarzer und ein weißer. Und alle wollten sie haben: Der Metabaron, der Technopapst, der Präsident, die Aristos, eigentlich jeder, der im Universum an die Macht kommen wollte. Und John Diloof war mittendrin. Er reiste quer durch die Galaxie, beglückte die Proto-Königin und rettete nebenbei die Welt: Nicht schlecht für einen Privatigtetektiv der Klasse R.

Das Spektakel endete wieder am Anlang - in der Selbstmordallee. Daß niemand so richtig verstanden hatte, worum's eigentlich ging, daran waren der Texter Jodorowsky und der geniale Zeichner Moebius schuld. Die ersten drei Bände waren noch einigermaßen nachzuvollziehen und lasen sich spannend, doch dann wurde es metaphysisch, kosmisch und ein wenig verworren. Die nächsten drei Bände pendelten zwischen "unverständlich" und "unverständlich, aber schön", Inzwischen gilt der John-Difool-Zyklus als Meilenstein der Comic-Literatur. Da sechs Bände keine Klarheit über die wahren Zusammenhänge herstellen konnten, beschloß Jodorowsky, seine Erfolasserie mit einem neuen Zeichner fortzusetzen.

Den fand er in dem jungen talentierten Zeichner Janjetov. Die neuen Bändle erzählen, wie alles begann. Natürlich ist die Geschichte immer noch so verworren wie die Alben zuvor, aber das stört den Fan nur wenig. Hauptsache, daß John Dildol wieder da ist und mit ihm der Metabaron, die Berks. Animah, die Aristos, die Betonmöwe und das Wettschießen auf der Selbstmordallee.

Der Comic liest sich wie eine gute Kinovorstellung. Eine Fortsetzung ist au-Berdem angekündigt: Nichts lieber als das. Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner:
Jodorowsky/Janjetov
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



aaaahrg!

Marcel Gotlib begann seine Karriere als Letterer, doch schon bald entdeckte man, daß er fürs Schönschreiben viel zu talentiert war. Mit seiner Serie "Witzbold" wurde er auch den deutschen Lesern ein Begriff.

Er war Milbegründer der Comic-Magazine "L'echo des Savanes" und "Fluide Glacial". Für letzteres entstanden zahlreiche abgeschlossene Geschichten, die nun in "aaaahrg!" nachgedruckt werden. Gotlib liebt Neuinterpretationen alter Klassiker, von "Hamlet" über "Alice im Wunderland" bis zu "Barbarella". Tabus kennt er keine. Im Gegenteil. Spätestens seit seiner Serie "Peter Pervers" ist er eine Gefahr für alle Vertreter von "Zucht und Ordnung". Seine Hauptdarstellerinnen sind kleine Gören, zum Anbeißen und auf ständiger Entdeckungsreise. Die wüstesten Erscheinungen geben sich die Ehre. Tief in die Aborunde menschlicher Begierden wird gegriffen. Sein schlechter Geschmack kennt keine Grenzen.

Und so lebt Gotlib nicht nur seine, sondern ganz besonders des "Jedermann" Fantasien aus. Und wie man es von U-Comics gewohnt ist, auf erstaunlich niveauvoller Ebene. Denn nie sieht der Leser, was besser hinter verschlossenen Türen bleibt, Ihm bleibt nur, die Handlung vor dem geistigen Auge weiterzuspinnen.

Gotlib ist in Frankreich längst ein Star. Sein überzogener Humor, der im wahrsten Sinne des Wortes die Balken biegen läßt, ist genau das, was den deutschen Comic-Zeichnern so oft fehlt. Wir warnen ganz ausdrücklich: Das ist nichts für empfindsame Gemüter mit hohem Blutdruck und hohem moralischen Anspruch; die Geschichten sind happig, aber extrem witzig. Wir zitieren "Münchener Volkskurier" "Deulschland ist bis jetzt fast verschont geblieben von den Sauereien des Herrn Golfib, und von seiner Wühlarbeit gegen alles, was Zucht, Sifte und Anstand heißt." Vielleicht sollte man schamhaft erröten, während man nach dem Album fragt? Eric Hegmann/al

> Texter/Zeichner: Gotlib Verlag: alpha Verlag Preis: 16,80 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Louis Lerouge: Ein Herbst in Berlin

Herbst 1918. Der militärische Zusammenbruch des Deutschen Reichs beschleunigt die Revolution. Am 9. November wird die Republik ausgerufen. Die kommunistische Erhebung wird niedergeschlagen, Karl Liebkmecht und Rosa Luxemburg ermordet. In diesem Klima bildet sich in Berlin die neue Regierung. Arbeitslosigkeit, Freikorps und Schlägertrupps der SA — inmitten dieses Pulverfasses filndet sich Lusis Lerouge wieder. Eric Hegmannfal

Texter/Zeichner:
Giroud/Dethorey
Verlag: Ehapa Comic Collection
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Alien Nation

Ein Raumschiff landet in Kalifornien, an Bord sind Außerirdische. Sklaven, äußerst anpassungsfähig und den Menschen in vielen Dingen ähnlich, aber auch weit übertegen. Die Schwierigkeiten der Eingliederung ins Alltagsleben erzählt diese anspruchsvolle SF-Serie auf ebenso spannende wie witzige Weise. In der Comic-Fassung nicht ganz so laszinierend, aber den biederen TV-Nachkommen von Mr. Spock weit überlegen.

Eric Hegmannfal

Texter/Zeichner: Bill Spangler/ James Tucker Verlag: Adventure Comics Preis: zirka 4,00 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

AHM, ... RAUSPER. ALLE SALEN ES SEI JEIZT SO FINFACH SEINE POWER-PLAY-SAHMLUNG ZUM POWER-PAX AUSZUBAUEN.

Power Play Heft 4/91

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an "The Bard's Tal III; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis





Power Play Heft 9/90 Spielautomat frei Haus:

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv; Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II

Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure -Wonderland; Exclusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger



Digitale Dimension: CDTV -Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen



Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius





Das Spitzen-Adventure im Test: Mankey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;



Power Play Heft 2/91

Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst

thr schwierige Adventures;

Exclusiv Video-Spiele: Atari

VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle

Systeme im Test

wichtigen Computer- und Videospiel-

Power-Test

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow, Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

HISCHE RATSCHE

- ... ASER



Ausgaben POWER PLAY Nr. Ausgoben POWER PLAY Nr. Ausgaben für 6,50, DM pra Exempler.

Ausgabe POWER PLAY Spezial '85 Ausgabe POWER PLAY Spezial '90 Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamthetrag _____ zzgl. Versondkosten

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung, Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon au: Marki & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 720, 8000 München 5. Sie können ihre Bestellung auch Telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27

PLZ. Wolster



Power Play Heft 1/9



Power Play Heft 8/96

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

POWER PLAY VORSCHAU

You pull on the doors handle, opening the door wide, and stepping out into the windy street. You

Verwandt: ein neues Ninja-Abenteuer mit der Lynx-Version von "Ninja Gaiden"



Examine		
Take	Drop	
Use	Talk	
Open	Close	
Push	Pull	
On	0££	

Magnetic Card Broom

> Markant: Accolades Softwarethriller "Conspiracy"

Riskant: die Rennsimulation "Mario Andrettis

Racing Challenge"

erscheint am 12. April 1991

n gut vier Wochen berichten wir u.a. über Mario Andrettis Racing Challenge das aktuelle Rennspektakel von Electronic Arts. Außerdem erwarten wir mit Conspiracy ein interessantes Adventure von Accolade. In dem ausführlichen Testteil nehmen wir natürlich auch die anderen Computerspielneuheiten kritisch unter die Lupe. Tips und Tricks zu beliebten Programmen findet Ihr wie gewohnt in unserem Tipsteil. Für alle Game Boy-Freunde stellen wir neben anderen Modulen den Actionhit Probotector und den Tüftelklassiker Klax vor. Mega Drive-Besitzer dürfen sich auf die Filmumsetzung Dick Tracy, Lynx-Fans auf die Arcade-Adaption Ninja Gaiden freuen.

Super-Power

für weniger als einen Riesen*!

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68 000,1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MiDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

八ATARI

...wir machen Spitzentechnologie preiswert

